POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: SKYRIM ★ BATTLEFIELD 3 ★ HALO COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY ★ SAINTS ROW: THE THIRD ★ ZELDA: SKYWARD SWORD ★ SUPER MARIO 3D LAND ★ DANCE CENTRAL 2

MARCA player

X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MU

NÚMERO 39
DIC 2011

MÁS JUEGOS...

TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON
MAX PAYNE 3
MASS EFFECT 3
SYNDICATE
MARIO KART 7
MEN OF WAR: VIETNAM
KINGDOMS OF AMALUR
FINAL FANTASY XIII-2
KIRBY'S RETURN

X CONCURSO ANIVERSARIO XBOX

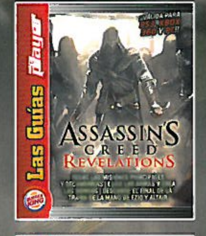
3 XBOX 360 CON KINECT + CONTROLLERS + JUEGOS

¡ANÁLISIS EN EXCLUSIVA!

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Dos asesinos y un único destino

Las Guías





MEGACONCURSO SKYRIM

¡Consola Xbox Skyrim Edition + TV Samsung 3D + juego Skyrim!

ANÁLISIS A FONDO

MODERN WARFARE 3

Ya está aquí el juego más esperado



SAINTS ROW

THE THIRD

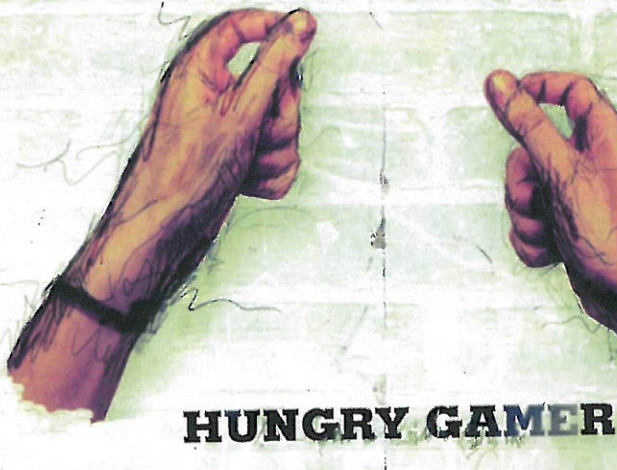


SE VA A LIAR 18.11.2011

CASUAL GAMER



HARD GAMER



HUNGRY GAMER







JUEGA COMO TÚ QUIERAS



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General MARCA: NICOLA SPERONI

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player TV)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *José de la Fuente (Marca Player FM)*
- *Joume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Javier Artero
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Iván H. Cuesta
- Edu López

DISEÑO
- Juanma Castillo (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)
- Sol García (Maquetación)

EDICIÓN Y CIERRE
- Marta Sánchez Ortigosa (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Matus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo Carrer. Director de Producción: Pedro Iglesias. Director de Proceso Gráfico: Enrique Domínguez. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Stefania Bedogni. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP



Editorial

OCARINA OF TIME YA NO ESTÁ SOLO EN EL OLIMPO



> **David Sanz**
Director Marca Player
twitter *@dsanzverjano*

HA OCURRIDO. LO QUE PARA muchos de nosotros ya era un mero sueño imposible ha sucedido. Tras probar el pseudoremake en 3DS de *Ocarina of Time* para intentar recuperar esas increíbles sensaciones que tuve con la Nintendo 64 de mis vecinos a finales de los 90 y que se quedó en eso, hemos podido asistir, por fin, tras lustros de espera, a la llegada de un *Zelda* realmente imponente. Y cuando decimos imponente, es algo literal.

Tengo que reconocer que con el tiempo fui perdiendo la fe, y que daba por perdido sentir lo mismo que con aquella maravilla. De hecho, no prestaba mucha atención ya a la salida de nuevos *Zelda*, salvo por lo meramente informativo, debido a mi labor. Pero fue leer la review de Chema Antón en la revista (9,9/10) y necesitar desesperadamente una Wii. Tanto que mi pobre sobrino debe de estar aún maldiciendo mi nombre al ver que no la tiene en casa -prometo que solo hasta que me lo pase, el vicio es el vicio ;-)-.

Y esa sensación debemos de haberla tenido muchos, porque no hay nada más que ver las críticas que se están publicando a lo largo y ancho del mundo real y virtual. Wired, IGN, GameInformer y Edge, por poner los ejemplos más potentes, ya le han otorgado un 10 en sus respectivos análisis, donde agotan todos los calificativos.

En fin, una maravilla que pudimos ofreceros en exclusiva y que por motivos externos no pudimos tener, pero que analizamos con todo el cariño del mundo, como se merece un título así.

La senda marcada por este *Zelda* contrasta con el final, ya en el horizonte, de la vida útil de Wii. Esperemos que Wii U viva la llegada de una remesa de títulos al menos tan potentes como este *Skyward Sword*, y que no solo sea Nintendo la firma que dé la cara por su hardware con juegos de primera línea, con honrosas excepciones.



Nos vemos en Twitter: *@dsanzverjano*

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa >>
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Que nunca llevo el corazón encima, por si me lo quitan".
ME GUSTA: El catálogo de juguetes del Cortinglés.
NO ME GUSTA: La campaña electoral... puag!
JUEGO A: Uncharted 3 y Skyrim, no paro.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

Oooooki dooki (con voz de Mario).
ME GUSTA: El apoteósico final del catálogo de Wii.
ODIO: Que mucha gente se vaya a perder este Zelda.
JUEGO A: Super Mario 3D Land.



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

De guerra en guerra y disparo porque me toca... Tanto tiro me está afectando al coco.
Me gusta: Viajar -jefe, ¿pillas la indirecta?-.
No me gusta: El hype.
Juego a: Modern Warfare 3.



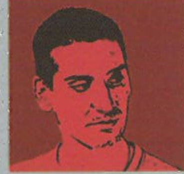
Alex Peña
REVIEWS & REPORTAJES

"Si nada más aparecer mueres en MW 3, un amigo mío te ha 'spawntrapeado'".
ME GUSTA: Las segundas temporadas de Mourinho
ODIO: Esta eterna crisis.
JUEGO A: Skyrim.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Siempre tuvo la frente muy alta, la lengua muy larga y la falda muy corta"
ME GUSTA: Mi viaje a Berlín.
ODIO: El periodo electoral sin saber a quién votar.
JUEGO A: Los Sims vaya fauna.



Juanma Castillo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Buscadme al servicio del Earl de Carrera Blanca"
ME GUSTA: Las luces directas en Battlefield 3.
NO ME GUSTA: El precio de PC de Modern Warfare 3.
JUEGO A: L.A. Noire.



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

¡Oiga, no me joda, señorita! ¿Le parece que estoy encargando una pizza?
ME GUSTA: La pila de novedades en mi escritorio.
ODIO: Sin tiempo para todos.
JUEGO A: Arkham City



Marta Sánchez
ACTUALIDAD

"¿Para cuándo un debate entre Mourinho y Guardiola?"
ME GUSTA: La serie Once Upon a Time.
ODIO: Cuando se acercan los exámenes.
JUEGO A: Picoteo de todo.



Ángel Llamas
REVIEWS



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM

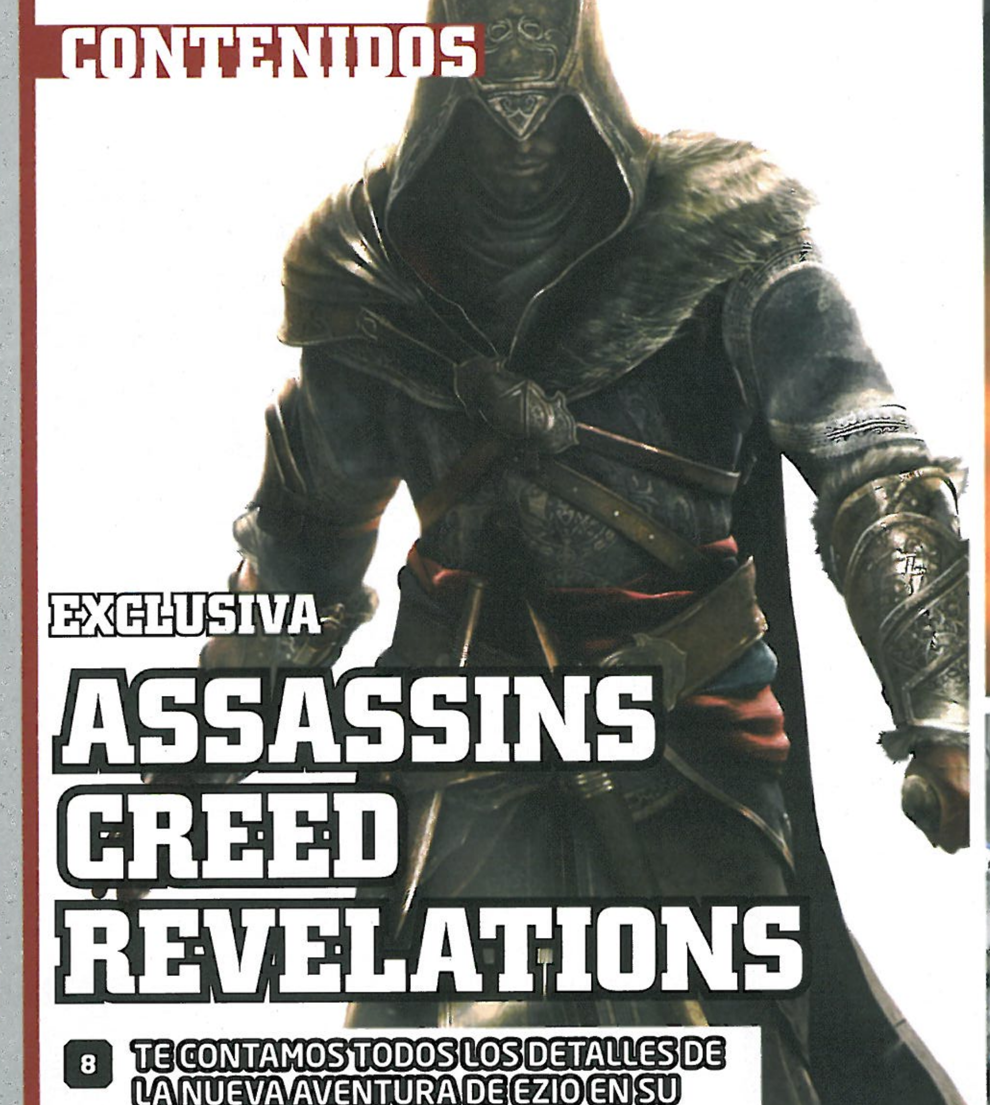


Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS



EXCLUSIVA

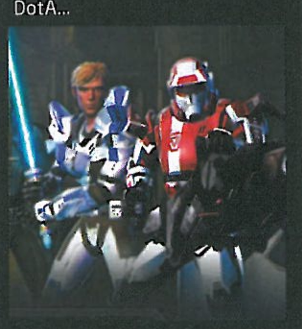
ASSASSINS CREED REVELATIONS

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE

Cruzamos el charco para contarte todas las novedades en el mayor evento de Blizzard, que este año ha dejado un buen puñado de bombazos informativos: Expansión de WoW, fecha de salida de Diablo III, detalles de Star Craft II, DotA...






42 AVANCE
MAX PAYNE 3

72 ANÁLISIS
MODERN WARFARE 3

60 AVANCE
FINAL FANTASY XIII-2

76 ANÁLISIS
BATTLEFIELD 3

54 AVANCE
TRANSFORMERS



MARCA PLAYER Nº 39 DICIEMBRE 2011

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y mucho más...

La última aventura de Ezio

Viajamos a Constantinopla en la piel de Ezio y nos vestimos de Altair para salvar la perturbada mente de Desmond.

La historia de *Assassin´s Creed* comenzó con una decepción, con un pequeño borrón que desde entonces Ubisoft ha logrado solventar con éxito en los años siguientes. Desde aquella primera entrega, la protagonizada por Altair y ambientada en el tiempo de las cruzadas, parecía que el héroe nacido en Masyaf (Siria) había caído en un olvido obligado por los fallos de aquel título.

Así ha sido en dos juegos, llegados en años consecutivos –*AC II* y *AC: La Hermandad*-, donde se ha dado total protagonismo al amado por muchos, Ezio Auditore de Florencia. Este personaje más dicharachero y cercano sustituyó al joven árabe sin dar demasiadas explicaciones. Sin embargo, esta pequeña laguna argumental viene a solucionarse en el cuarto juego de la franquicia, donde se cierran las historias de Ezio y Altair.

A pesar de la aparición del protagonista primigeneo de la franquicia, no estamos ante un retorno en toda regla, sino en un pequeño recuerdo dentro del recuerdo, al más puro estilo Inception, pero sin Leonardo Di Caprio como protagonista. Nos explicamos. Controlaremos la mayor parte del tiempo a Ezio en su búsqueda de las cinco llaves que abren una biblioteca secreta de los asesinos en Masyaf. Precisamente en estas llaves está escrita la historia de Altair a partir del final de la primera entrega, momentos que viviremos en primera persona con todo lujo de detalles. No serán apariciones demasiado prolongadas, pero si clarificadoras sobre el destino del personaje.

Como no podía faltar a la cita, Desmond también hace acto de aparición, aunque esta vez su historia tendrá una importancia extra y momentos originales que viviremos en primera persona y nos recordarán en cierta manera al clásico *Portal*, por plantearnos situaciones que tratarán de hacernos pensar para superar diferentes retos plataformeros. Por tanto, parece que para este Revelations el argumento del título

Jugamos a fondo y en exclusiva a la última entrega de Assassin´s Creed. El juego que supone el punto y final de la historia del carismático Ezio Auditore.



Por Juan 'XCast'

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

está mucho mejor trazado, con mucha mayor relevancia de las misiones principales sobre las secundarias. La narrativa del título ha mejorado, resultando ahora menos confusa y ayudando al jugador a concentrarse en las misiones principales.

Éstas, además, no serán completamente lineales, sino que serán habituales las ramificaciones con varios personajes secundarios encomendándonos encargos dentro del hilo principal. Se trata de una buena manera de permitir a los jugadores elegir su destino inmediato en lugar de obligarnos a seguir la historia de manera prefijada.

Este pequeño cambio no modifica en absoluto la libertad de acción que tendremos dentro de las ciudades que visitemos –Masyaf, Constantinopla...–, permitiéndonos explorar con total libertad cada calle y cada tejado, de la misma manera que hemos hecho en la anterior entrega de la franquicia. Por supuesto, las misiones secundarias y los distintos encargos siguen presentes, incluso en mayor medida. Vuelve la posibilidad de reclutar asesinos y enviarlos por el Mediterráneo, misiones de los gremios y encargadas por Piri Reis, retos casi a modo de mini logros, secretos escondidos por la ciudad... Podríamos seguir enumerando las casi infinitas posibilidades y misiones de todo tipo del modo para un jugador, pero debería ser suficiente con recalcar que estamos ante uno de los títulos más largos, si queremos ver todo, que hemos podido disfrutar en la presente generación de consolas. Fácilmente podría situarse por encima de las 25 horas de juego, con unas 10-12 dedicadas en exclusiva a las misiones principales.

Si bien parece que en esta ocasión se ha enfocado la jugabilidad más hacia la acción que hacia los puzles o la exploración, cambiando un tanto la mecánica habitual de la franquicia y, quizá, facilitando un tanto nuestra tarea, por culpa del simplemente correcto sistema de combate y la deficiente IA enemiga, sin demasiados retoques respecto a las entregas anteriores.

Por tanto, los aficionados a la franquicia no tienen nada que tener. Más aún si tenemos en cuenta el carácter continuista que preside la producción. Esto no es necesariamente malo ya que permitirá a los jugadores tener una toma de contacto mucho más li-



VIVIREMOS PERSECUCIONES, COMBATES, CARRERAS... Todo vale para hacer de ***Revelations*** un título mucho más variado.

LA DEFENSA DE LOS cuarteles nos hará situar a nuestros soldados en los tejados ante los ataques de los templarios.

De Altair a Desmond, pasando por Ezio Auditore de Florencia

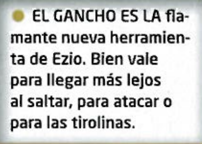
TODO COMIENZA CON Desmond Miles, un simple camarero secuestrado por Industrias Abstergo para usarlo como sujeto de pruebas en una máquina llamada 'Animus'. Dicho invento está diseñado para revivir las memorias de nuestros ancestros que se guardan indefectiblemente en el ADN. La intención de estos sujetos es hacer a Desmond revivir momentos concretos de la vida de uno de sus antepasados. Concretamente de Altair Ibn -La'Ahad, un miembro de la Hermandad de los Asesinos que vivió en la época de la Tercera Cruzada en Tierra Santa. Viajamos así al año 1191, a la región de Siria conocida como el Masyaf.

Viviremos el ascenso y caída de este asesino, que para recuperar méritos debe asesinar a nueve miembros de los templarios, enemigos acérrimos de su orden. Tarde es cuando descubre que todo ha sido una trama tejida por su supuesto maestro para poder hacerse con una pieza de tecnología arcana, el Fruto del Edén, capaz de crear ilusiones a la altura de las siete plagas de Egipto. También es tarde cuando Desmond descubre que los que le retienen en realidad son modernos caballeros templarios. Es entonces cuando entra en juego Ezio Auditore, otro de los antepasados de Desmond. Su primera aparición tiene lugar cuando Lucy, una asistente del Animus, se revela como asesina y trata de rescatarnos de Abstergo, no sin antes hacer una copia de seguridad de las memorias de Desmond. En estas vemos el nacimiento de Ezio Auditore en Florencia., durante la época del renacimiento. En su piel buscaremos de nuevo pistas para conseguir el Fruto del Edén. Visitaremos en su viaje la misma Florencia, San Migninano, Forli, Venecia y el Vaticano, en nuestra lucha contra Rodrigo Borgia, poseedor del Fruto del Edén y culpable de la conspiración que acabó con los padres de Ezio siendo ejecutados. Esta batalla nos llevará a dos épocas temporales diferentes, terminando justo tras permitir vivir a Rodrigo, ahora como Papa de la Iglesia católica. Es entonces cuando Desmond despierta bajo el ataque de los templarios. Los asesinos se ven obligados a escapar y esconderse en un Monteriggioni en ruinas, mientras reviven nuevas memorias de Ezio en busca del Fruto. Esta vez visitaremos Roma y el final de la aventura coincidirá con el inicio de ***Assassin's Creed Revelations***, con Desmond en coma, metido en el Animus y Lucy muerta...





DEL PRESENTE CON DESMOND a las cruzadas en la piel de Altair y de ahí a los años más prósperos del renacimiento italiano con el gran Ezio Auditore. Los tres protagonistas unidos en una incansable lucha contra lo temibles templarios.



EL GANCHO ES LA flamante nueva herramienta de Ezio. Bien vale para llegar más lejos al saltar, para atacar o para las tirolinas.

viana, que de otra manera sería más complicada. Pero sí que parece que la franquicia comienza a dar muestras de agotamiento en cuanto a novedades e innovaciones en su mecánica.

La responsabilidad de ofrecer algo nuevo en esta ocasión viene de aspectos casi nimios como es el caso de las defensas de los cuarteles, la creación de bombas o el gancho. Estos dos últimos elementos vienen a renovar un tanto la manera de jugar a *Assassin's Creed*, sobre todo la creación de bombas. Gracias a esta nueva característica podremos crear una gran variedad de artefactos explosivos que podrán distraer, llamar la atención, atemorizar, causar daño por contacto, crear trampas de cables... En definitiva, añadir una gran herramienta que nos ayudará a afrontar las diversas situaciones a las que nos enfrentemos con una renovada libertad, sin tener que ceñirnos lo más mínimo a la premisa del sigilo y a los asesinatos. Se puede decir que la creatividad del jugador tiene mayor importancia.

En cuanto a la defensa de los cuarteles se trata de un minijuego al más puro estilo tower defense en el que debemos utilizar nuestros recur-

»

sos para situar soldados y obstáculos en el camino de los templarios que intentan conquistar y destruir alguna de nuestras guaridas. Su mecánica es simple, pero al mismo tiempo divertida, suponiendo un pequeño cambio de aires respecto a la jugabilidad habitual de *Assassin´s Creed Revelations*. El 'pero' viene porque estos momentos solo aparecen cuando nuestra notoriedad supera el límite, y como todos sabemos es posible reducir este medidor a cambio de un poco de oro. Esto hace que sea posible terminar el juego sin haber probado este minijuego más allá del tutorial durante la tercera secuencia de ADN.

Respecto al gancho, podemos decir que es una mejora menor, pero que da a Ezio la habilidad de llegar más lejos y poder usar tirolinas. Una minucia comparada con la relevancia relativa que tienen el resto de nuevas mecánicas en la jugabilidad del título. Y es que este título no es más que la culminación del proceso de perfeccionamiento continuo que ha sufrido la franquicia desde aquella primera y fallida entrega.

El mismo esquema continuista siguen también los apartados técnicos, que aprovechan el motor gráfico conocido por todos, pero limando algunas de las asperezas que mostró en el pasado. Es el caso de las bajadas de framerate, ahora inexistentes. Lo mismo ocurre con las texturas e incluso con el modelado de los personajes más relevantes, cada vez más humanos y menos angulosos. Sin embargo, no es perfecto y se repiten errores del pasado. Podremos observar cierto pop-

Mejora en cada detalle a La Hermandad, para convertirse en el mejor Assassin´s Creed creado hasta la fecha

EN EL MODO MULTIJUGADOR podremos personalizar nuestro personaje, tanto sus habilidades como su apariencia estética.

Constantinopla, año 1511 después de Cristo

LA CIUDAD ACTUALMENTE conocida como Estambul será el escenario principal de la aventura. Llegamos en un momento algo convulso, cincuenta años después de la reconquista de la ciudad por parte de los propios turcos. Así nos encontraremos con el crisol de culturas propiciado por Mehmet II, que supo reunir en una misma ciudad a judios, árabes y cristianos.

Cuatro serán los distritos principales que visitaremos: el Galata, Imperial, Beyazid y Constantiniano. Todos repletos de secretos y construcciones que escalar y separados por el Cuerno de Oro. De igual manera nos cruzaremos en nuestro camino con diversos personajes históricos de diferente importancia. El mejor ejemplo es la relación de Ezio con un joven Suleimán, aún lejos de ganarse el sobrenombre de 'El magnífico'.

Pero esta no será la única localización que visitemos. También podremos explorar la fortaleza de Masyaf (que ya conocimos en el primer *Assassin´s Creed*) y la ciudad subterránea de Capadocia, habitada por templarios.

La guerra entre templarios y asesinos en nuestra historia

LA VERDADERA HERMANDAD no estaba formada por asesinos, sino por la unión de dos órdenes de caballeros que luchaban contra la herejía musulmana en nombre de Dios. Por una parte los templarios, por otra los hospitalarios, ambos bajo el mando de un papado sediento de poder y conquistas.

Los templarios se llamaban originalmente la "Orden de los Caballeros Pobres de Cristo" por hacer votos solemnes de pobreza. Su nombre fue después cambiado a "Caballeros del Templo", cuando se alojaron cerca del sitio en el que estuvo una vez el templo de Salomón. A pesar de esto, no tardaron en sucumbir a la avaricia, por las constantes ayudas económicas de familias cristianas adineradas. Sin embargo, la orden cayó en desgracia años después (1307), tras la orden de disolución por decreto papal. Sin embargo, consiguió sobrevivir a esta situación, consiguiendo años más tarde la bula papal (1402) y recuperando poco a poco su poder, con un ligero cambio de nombre, "Caballeros de Cristo".

Por su parte, los asesinos también fueron una orden islámica real, cuyo objetivo era recuperar la Tierra Santa para su cultura, empleándose con métodos agresivos para conseguir sus objetivos. Nacieron en Persia durante el siglo XI, con una organización muy similar a la Orden de los Caballeros del Templo. Tanto es así, que parece que estos últimos copiaran muchas de las características de la orden, así como sus conocimientos -por haberse creado después-. Desaparecieron oficialmente en el siglo XIII, al caer bajo los ataques de Genghis Khan. Sin embargo, muchos miembros consiguieron escapar, para así mantener su lucha activa. Una parte fue a la India y de los otros no se sabe su destino, por lo que aún hoy su existencia es un verdadero misterio.

EL RANGO DE EZIO dentro del organigrama de los Asesinos no sería el de Mentor, sino el de Viejo de la Montaña...

El cierre perfecto de la historia de Ezio y Altair, con un final 'como debe ser', aunque Desmond continúe...

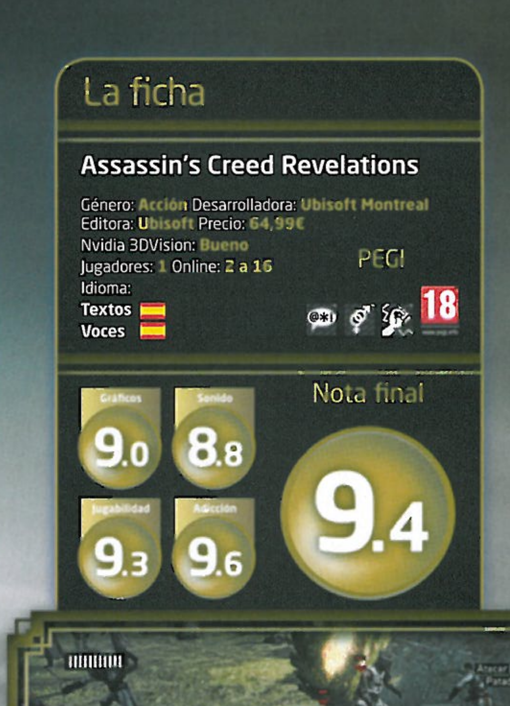
ping, la aparición repentina de algunos elementos en pantalla y ciertas animaciones un tanto robóticas. A pesar de ello, consigue ser el título más bonito de la saga, siendo gran parte de la culpa del escenario elegido para la mayor parte de la aventura, la ciudad de Constantinopla. Este emplazamiento toma el testigo de Roma, consiguiendo subir el listón en cuanto a amplitud y calidad de la representación. En esta ocasión la pantalla se teñirá de vivos colores, característicos de este punto de encuentro entre oriente y occidente. Quizá no encontremos lugares tan conocidos como en *La Hermandad*, pero sin lugar a dudas se trata de una localización más que correcta para un título de estas características.

En lo referente al sonido, quizá hablemos de uno de los apartados más irrelevantes del programa. No por su falta de calidad o por desidia, sino por el papel secundario que se le ha otorgado en el desarrollo de la trama. La música es el mejor ejemplo, bien realizada y apropiada para las más diversas situaciones, pero una mera comparsa que aparece en »

determinados momentos. Lo mismo ocurre con los efectos sonoros, apropiados pero carentes de personalidad. Por suerte, el doblaje al castellano sí que parece haber sido tratado como se merece, presentando una buena interpretación por parte de los actores, remarcando el factor dramático de la historia.

Para el final hemos querido dejar las opciones multijugador del título, dado que no hemos podido probarlas en la profundidad que deberíamos. En las escasas partidas que hemos disputado vemos como esta parte de *Revelations* sigue la clara línea continuista del juego, haciendo especial ahínco en ofrecer mayores posibilidades de personalización para nuestro personaje. Se ha tratado de añadir cierto componente argumental en este aspecto, permitiendo a los jugadores acceder a nuevos datos de Abstergo al aumentar de nivel. Pero este cambio es una mejora menor, lo mismo que los nuevos modos de juego y posibilidades jugables. Si bien parece que el duro contacto inicial de la anterior entrega se ha suavizado con un brillante tutorial.

Assassin´s Creed Revelations es un título de tal magnitud que estamos dejando de lado decenas de elementos importantes, pero esa es precisamente la mayor virtud del título de Ubisoft. Estamos ante una aventura de proporciones épicas, casi tanto como la historia que cuenta o la localización en que nos sitúa. El final perfecto para la historia de Ezio y Altair, que por fin saciará a la mayor parte de los jugadores. Su mayor fallo, sin embargo, es ser demasiado conservador respecto a su apuesta, pero esto no puede considerarse un razón suficiente para no recomendar el juego. Ya que casi podríamos atrevernos a decir que estamos ante la mejor aventura de esta campaña navideña y, por supuesto, ante el *Assassin´s Creed* definitivo. En cualquier caso, un título tan grande que si te atreves a probarlo no querrás jugar a nada más.



La ficha

Assassin's Creed Revelations

Género: Acción Desarrolladora: Ubisoft Montreal
Editora: Ubisoft Precio: 64,99€
Nvidia 3DVision: Bueno
Jugadores: 1 Online: 2 a 16
Idioma:
Textos
Voces

PEGI 18

Nota final

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción	Nota final
9.0	8.8	9.3	9.6	9.4

LAS POSIBILIDADES DENTRO DE la parte competitiva del título son mucho mayores, con más 'de todo', desde mapas de mayor tamaño a un número superior de modos de juego disponibles. Y su tutorial lo convierte en un juego a prueba de novatos...

SIN PLAN. SIN APOYO. SIN SALIDA.



PARAMOUNT PICTURES y SKYDANCE PRODUCTIONS PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE TOM CRUISE / BAD ROBOT UNA PELÍCULA DE BRAD BIRD TOM CRUISE "MISIÓN: IMPOSIBLE - PROTOCOLO FANTASMA" JEREMY RENNER SIMON PEGG PAULA PATTON

EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN POR INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MÚSICA DE MICHAEL GIACCHINO DISEÑO DE VESTUARIO MICHAEL KAPLAN MONTAJE POR PAUL HIRSCH, A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCIÓN JIM BISSELL DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ROBERT ELSWIT, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS JEFFREY CHERNOV DAVID ELLISON PAUL SCHWAKE DANA GOLDBERG

SKYDANCE PRODUCTIONS TC PRODUCTIONS www.misionimposible.es PRODUCIDA POR TOM CRUISE J.J. ABRAMS BRYAN BURK BASADA EN LA SERIE DE TELEVISIÓN CREADA POR BRUCE GELLER ESCRITA POR JOSH APPELBAUM & ANDRÉ NEMEC DIRIGIDA POR BRAD BIRD

Pendiente de calificación por edades

16 DE DICIEMBRE EN CINES E IMAX



GTA V SE DEJA VER

Hace un par de semanas todos los aficionados a este mundillo pasamos la tarde pegados al PC, conectados a la página oficial de Rockstar, para ver el primer tráiler de *GTA V* que, de momento, sólo desvela que el juego vuelve a la ciudad de Los Santos.



DLC GRATUITO PARA GEARS OF WAR 3

Para celebrar el día de Acción de Gracias, Epic pondrá a disposición de los usuarios un DLC gratuito que incluirá cinco mapas para *Gears of War 3*. La descarga estará disponible en el bazar de Xbox Live el día 24 de noviembre.

NEW YORK COMIC CON 2011

VIDEOJUEGOS Y

Hace unas semanas estuvimos en la mayor feria del cómic del planeta y comprobamos como los videojuegos la han invadido.



ZELDA FUE EL PROTAGONISTA del enorme stand de Nintendo y Just Dance 3 en el de Ubisoft.

El Javits Center de Nueva York, en Manhattan, situado a pocas calles de la Cocina del Infierno (el mítico barrio de Daredevil), alojó la edición 2011 de la New York Comic Con, la feria del cómic más grande del planeta. Y, aunque es cierto que el cómic y el manga siguen siendo los protagonistas principales de este evento, otras muchas manifestaciones culturales aledañas van sumándose a este mega evento 'freak'. Las películas de ciencia ficción, las series de televisión, los juegos de cartas o de rol y, últimamente, los videojuegos, se cuelan en la feria para alegría de sus asistentes.

Activision contaba con un enorme stand donde permitió a los asistentes jugar, por primera vez, a *Prototype 2*. Microsoft, por su parte, montó un enorme stand dedicado en exclusiva a Kinect y, entre sus novedades, anunció la compatibilidad de *Halo CE Anniversary* con su dispositivo de detección de movimiento. Rockstar enseñó *Max Payne 3* y en su stand pudimos jugar, por primera vez, a la edición para iPad y iPhone de *GTA III* (una pasada, por cierto). Nintendo mostró *Zelda: Skyward Sword*, para alegría de los cientos de asistentes disfrazados de Link que abarrotaban el Javits Center. Pero los stands más 'currados' y abarrotados por los visitantes fueron el de *Star Wars The Old Republic* y el de *The Darkness II*, que simulaba una estación del Metro de Nueva York. Mucho videojuego, mucho cómic y mucha ciencia ficción en la Gran Manzana. ■

> *Por Gustavo Maeso*

PROTOTYPE SE DIO UN BAÑO DE MULTITUDES EN NY

Los asistentes a la feria tuvieron la oportunidad de ser los primeros en jugar a *Prototype 2* en el stand de Activision. Nosotros también manoseamos las dos pequeñas demos disponibles y tuvimos ocasión de charlar con algunos de los desarrolladores de Radical Entertainment. En las demos manejamos al protagonista, el Sargento James Heller, en una brevísima misión en la que debíamos proteger una iglesia de las oleadas de un poderoso ejército, además de cumplir otros objetivos. En ellas comprobamos las nuevas habilidades de este héroe mutado, que ahora despliega poderes mucho más devastadores y, a la vez, sangrientos y desagradables. Un pequeño aperitivo de lo que vendrá en abril de 2012.



PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...



Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



ANUNCIADO POR FIN EL NUEVO ALAN WAKE

Era un secreto a voces, pero ya es oficial. Remedy anunció hace unos días que un nuevo *Alan Wake* será presentado en la gala de los Videogames Awards de Spike TV, que tendrá lugar el próximo 10 de diciembre.

VIÑETAS

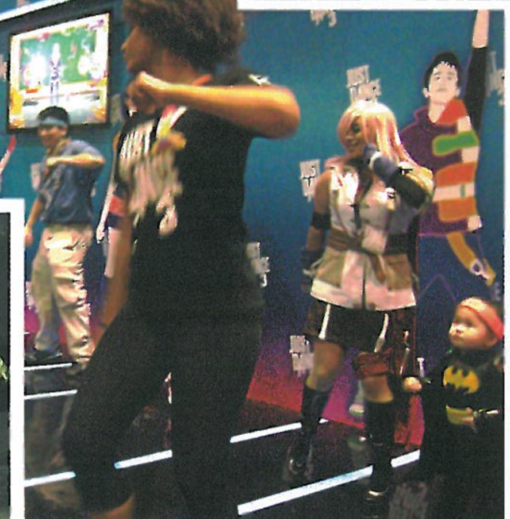


UN PROFESOR LAYTON BASTANTE acalorado, un ejemplo de los disfraces que llenaron la feria.











MARCA player FM

TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS EN RADIO MARCA

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado, sus propios avances de los títulos que están por llegar (con intervenciones del equipo de redacción y colaboradores de la revista), así como las últimas noticias de impacto y las bandas sonoras más relevantes y que más han marcado a las generaciones de jugadores. Además, si por cualquier causa mayor te lo pierdes durante su emisión en Radio Marca, podrás escucharnos también cada lunes a través de nuestra página Web y nuestro espacio en Facebook, gracias al podcast que subiremos a las plataformas de iVoox e iTunes.

ESCÚCHALO EN:





RADIO MARCA

96.8	Alicante
90.9	Almadén de la Plata (Sevilla)
101.8	Almansa (Albacete)
99.5	Almería
89.1	Barcelona
106.2	Bilbao
90.4	Cáceres
101.6	Cádiz
105.5	Castellón
102.9	Córdoba
89.2	Coruña
104.5	Guadalajara
90.6	Hellín (Albacete)
97.7	Huelva
98.7	Ibiza
93.6	Lanzarote
88.2	Las Palmas
100.6	León
103.5	Madrid
94.6	Madrid Norte
94.2	Madrid Noroeste
92.7	Madrid Sur
96.9	Málaga
91.6	Mallorca
102.1	Menorca
89.3	Orense
98.8	Palencia
105.6	Pamplona
103.5	Pontevedra
104.6	Radio Aquí Toledo
90.6	Rioja
106.3	Rioja Baja
93.7	San Juan (Alicante)
94.1	San Sebastián
91.5	Santa Cruz de Tenerife
94.2	Santander
106.9	Sevilla
98.8	Solo Radio Cartagena
101.3	Solo Radio Cieza
104.2	Solo Radio Jumilla
88.9	Solo Radio Murcia
87.6	Solo Radio Noroeste Cehegín
90.0	Solo Radio Torrepacheco
97.7	Tenerife Norte
97.8	Tenerife Sur
101.9	Tortosa (Tarragona)
90.9	Valencia
101.5	Valladolid
101.9	Vigo
87.6	Zaragoza



UBISOFT ANUNCIA RAINBOW SIX PATRIOTS

Ya es oficial. Una nueva entrega de la serie *Tom Clancy* ha sido anunciada. Seguirá centrando su jugabilidad en las tácticas de equipo, la estrategia bélica y el combate. Llegará en 2013 para PC, PS3 y Xbox 360.



ASURA'S WRATH LLEGARÁ A EUROPA EL 24 DE FEBRERO

Al frente del título está el estudio CyberConnect2, responsable de los *Naruto Ultimate Ninja Storm*. *Asura's Wrath* cuenta la historia de una traición al dios Asura, al cual los Generales Guardianes le acusan de asesinar a su mujer. Saldrá para PS3 y Xbox 360.

CONCIERTO MARCA PLAYER

MÚSICA, REGALOS Y ÉXITO DE PÚBLICO

Los asistentes pudieron disfrutar de la música de Inexceso e Inlogic. Y no se fueron con las manos vacías... ¿Te lo perdiste?

Con motivo de los tres años de Marca Player, el pasado 20 de octubre organizamos una fiesta de cumpleaños muy especial en la Sala Ritmo y Compás de Madrid. El speaker de Radio Marca, Pablo Juanarena, fue el maestro de ceremonias, pero los auténticos protagonistas fueron los grupos de rock madrileños Inexceso e Inlogic. El primero se encargó de abrir la noche con un concierto en el que tocaron temas de su disco 'Los pies en la Tierra', además de alguna versión de grupos emblemáticos como Marea o Reincidentes. Inlogic hizo lo propio con temas de su disco 'Point of view'. La entrega de un público abundante y animado tuvo su recompensa, pues ninguno se marchó a casa con las manos vacías. Hubo juegos para todos, camisetas, sudaderas, packs de aventura, artículos customizados de videojuegos... Una noche mágica en la que el "buen rollo" fue protagonista y todo gracias al público asistente, que no dejó de bailar y cantar cada tema. A todos los asistentes os damos las gracias por el regalo que nos disteis. Y los que no acudisteis... ¡Atentos al próximo cumpleaños de Marca Player! ■



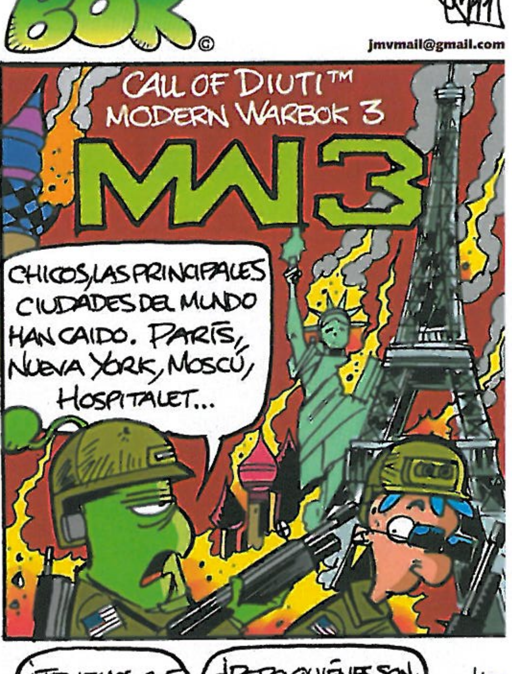




GRAN AMBIENTE, BUEN HUMOR y un público entregado a la causa.

BÒK©

jmvmail@gmail.com

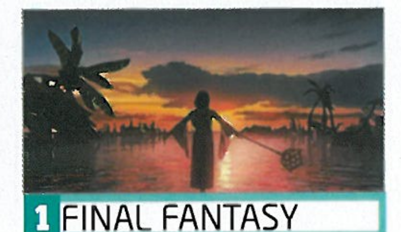






TOP 5

Estos son vuestros cinco mundos de videojuego favoritos en los que os gustaría vivir. Opiniones sacadas de nuestro Facebook:



1 FINAL FANTASY

POR TIERRA, MAR Y AIRE

La saga de rol japonés por excelencia se alza en primera posición gracias a lugares como la Costa del Sol de *Final Fantasy VII* o el planeta Spira y la ciudad de Zanarkand de *Final Fantasy X*. Es de suponer que os gustaría vivir en ellos sin la presencia de enemigos.

2 KINGDOM HEARTS

CON MICKEY Y COMPAÑÍA

A más de uno le gustaría volver a ser un niño por lo que se concluye de esta segunda posición. Los carismáticos y entrañables mundos de Disney, con Mickey, Donald y Goofy al frente, son, sin duda, el hogar más alocado.



3 ASSASSIN'S CREED

VIVENCIAS EN EL PASADO

En el último cajón del podio se colocan las ciudades visitadas por Altair y Ezio. La posibilidad de vivir en tierras de Oriente Próximo, como Damasco y Jerusalén, o en las ciudades de la Italia renacentista como Florencia, Venecia y Roma es muy atractiva.

4 ZELDA: OOT

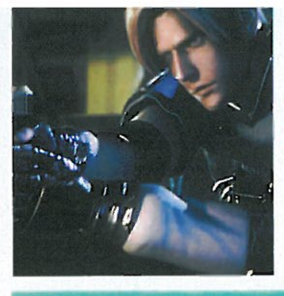
NI LA CAMPIÑA INGLESA...

El mundo del aclamado *Ocarina of Time* es el destino preferido de muchos. El encanto de sus ciudades y bosques hacen las delicias de los videojugadores. ¿Quién no disfrutaría galopando por los prados verdes de Hyrule?

5 BIOSHOCK

EL MUNDO SUBMARINO

Sería interesante saber si los que queréis vivir en Rapture sería antes o después de la debacle de la ciudad submarina. Es bastante evidente que habría diferencias en el estilo de vida.



RESIDENT EVIL: ORC, EL 23 DE MARZO DE 2012

Capcom ha anunciado la fecha de lanzamiento en Europa de *Resident Evil: Operation Racoon City*. Será el 23 de marzo de 2012. Además, publicará una beta del modo online para probarlo antes de que salga a la venta.



FECHA OFICIAL PARA MGS HD COLLECTION

Se confirma lo que muchos temían: el retraso de la *Metal Gear Solid HD Collection*. Konami ha puesto fecha finalmente para Europa. Llegará el 2 de febrero del año que viene.

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE BATMAN: A.C.

Por Carlos Uriondo.

Puedes ver el vídeo completo en la web ***www.losprimeros10.es***











Apaga la consola

CÓMIC YA A LA VENTA



EPICHODE IV

El genial Jesús Martinez del Vas (JMV), el creador de BOK, lanza un nuevo episodio de su saga galáctica: *Epichode IV: Una nueva desgracia*. Vive las aventuras de Luk, Jovijuan y Arnaldo Skaiguolker, que ya se ha transformado en Lord Velcro.

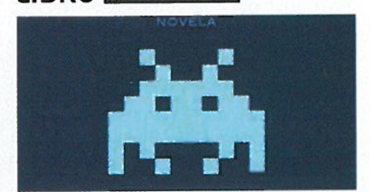
CINE ESTRENO 16 DE DICIEMBRE



NO TENGAS MIEDO...

'No tengas miedo a la oscuridad', es lo que nos recomienda Guillermo del Toro que, junto al guionista Matthew Robbins ha escrito esta historia de terror protagonizada por Guy Pearce, Katie Holmes y la joven Bailee Madison.

LIBRO YA A LA VENTA



READY PLAYER ONE

Año 2044. Wade Watts se pasa la vida en el videojuego Oasis. Dentro de él, un rompecabezas basado en la cultura del siglo XX conduce a una suculenta fortuna. Para resolverlo, Wade abandonará su existencia virtual y se enfrentará a la cruda realidad.

GEEK GEEK





Gina Tost
Twitter @ginatost



Bernardo Hernández
Director
Videojuegosyconsolas.net

Opinión

Yo también quiero ser periodista... porque quiero que me regalen juegos

Cuando iba en el metro por Madrid, me encontré un grupo de chicos fanáticos de los videojuegos que me preguntaron qué tenían que hacer para ser betatesters, porque ellos querían trabajar jugando a videojuegos. No sé qué mierda se imaginan que es trabajar de betatester, pero juro que no es tan divertido como parece. Pasarse de 8 a 10 horas jugando a *Battlefield 3* puede que sí que sea divertido, pero jugar de 8 a 10 horas a *Wheelman* puede ser un auténtico coñazo. ¿O te pensabas que sólo jugarías a *Starcraft 2* y juegos AAA? No señorito, no eliges a lo que juegas. Y lo peor de todo es que no juegas por jugar o por pasarte el juego, juegas a encontrar los fallos, a estresar el sistema, a meterte por donde nadie se mete para que luego ese juego no tenga errores.

Muchas veces esos juegos no están ni terminados y estás jugando a un montón de polígonos sin menú ni música y encima te pasan un test final para que des tu impresión y apuntes todo lo que te parece mal. Pero no te preguntan tu opinión como gurú, sino como hormiga obrera.

Ser periodista de videojuegos tiene una cosa muy buena: te mandan videojuegos antes que a nadie y cuando alguien visita tu casa y te dice: "¡¡Tienes el *Forza 4* que sale dentro de un mes!!" te sube el ego que te mueres. Pero no tanto, porque luego miras alrededor y tienes 18 juegos más para analizar antes de que termine la semana. Y, normalmente, te das cuenta de eso el jueves. Recuerdo el caso de un compañero que se pasó *Los Cazafantasmas* en una noche para sacar la review a la mañana siguiente, y sin dormir, tuvo que seguir analizando juegos. Lo cuenta en las cenas como un héroe de guerra. A la gente le gustan los videojuegos, pero cuando es por obligación, hasta jugar se convierte en una tortura. Ya lo dice mi amigo Álex, que lo mejor es tener una amiga periodista para ir a su casa a jugar los juegos un mes antes. Así que antes de mandar tu currículum a las empresas, juega a *Michael Phelps: Push the Limit* durante 3 días hasta que te duelan los brazos de nadar a estilo mariposa. Y si quieres un trabajo divertido, se el masajista oficial de la Mansion PlayBoy, que aunque te duelan los brazos y no te den logros, seguro que serás la envidia de tus amigos.

CULO VEO, CULO QUIERO: Mi top 5 para estas Navidades

Pixel Time El reloj de pared para los amantes de *Minecraft*, los píxeles y los vóxeles. No va a hacer que tengas más tiempo de juego, pero va a quedar bonito en tu cuarto. En justmustard.com.



Zig-Zag Storage Tower El lugar de juego de cualquier aficionado no está completo hasta que no has conseguido esta torre para guardar tu consola, 4 mandos, la guitarra y 13 juegos. Para PS3, XBOX y Wii. En Amazon.com.



Smart Touch Globes Usar el iPhone con guantes es una tarea imposible menos para estos. Ahora jugar a los nuevos niveles de *Cut The Rope* va a ser más calentito. También para mujer. En Firebox.com.



Pulser UP de Jawbone Up es una pulsera con un sensor que monitoriza tu actividad física, cómo duermes o incluso lo que comes. En Jawbone.es.



LEGO Alarm Clock Sólo piensa en un personaje que haya vendido un montón de peluches y muñequitos, y seguro que lo encuentras en forma de reloj-despertador. En shop.lego.com.

#FOLLOW FRIDAY

@hematocritico
Su blog de arte tiene un punto muy freak. Hasta el punto de ver *Portal* en pinturas románicas. Fuck yeah el románico!

@gamesajare
Un blog de videojuegos con un humor muy particular. Tanto que a veces cuesta seguirles. Apto sólo para real freaks.

SE MIRA, SE JUEGA, Y SE EMPOLVA

Un par de meses antes de que salga mi esperadísimo *Gears of War 3*, lo reservo. Pasan los días y miro por los distintos medios como será mi futura adquisición. Mi 'hype' sube, y pasan los días a una velocidad de tortuga... ¡Quiero volver a jugar con Marcus ya! Intento quitarme el mono jugando a la versión anterior, que todo sea dicho había acumulado una capa de polvo que no había notado hasta entonces.

Me aburro a la hora. Quiero ya mi *Gears of War 3*.

Llegado el día del lanzamiento, acudo a mi tienda. Allí tenían el título que tanto ansiaba. Metido en una bolsa de plástico, corro a casa a desprecintarlo y así poder respirar el olor de la caja al abrirse. Con sumo cuidado admiro todo lo que contiene mi edición especial, que todo sea dicho, posee un packaging que da pena abrir.

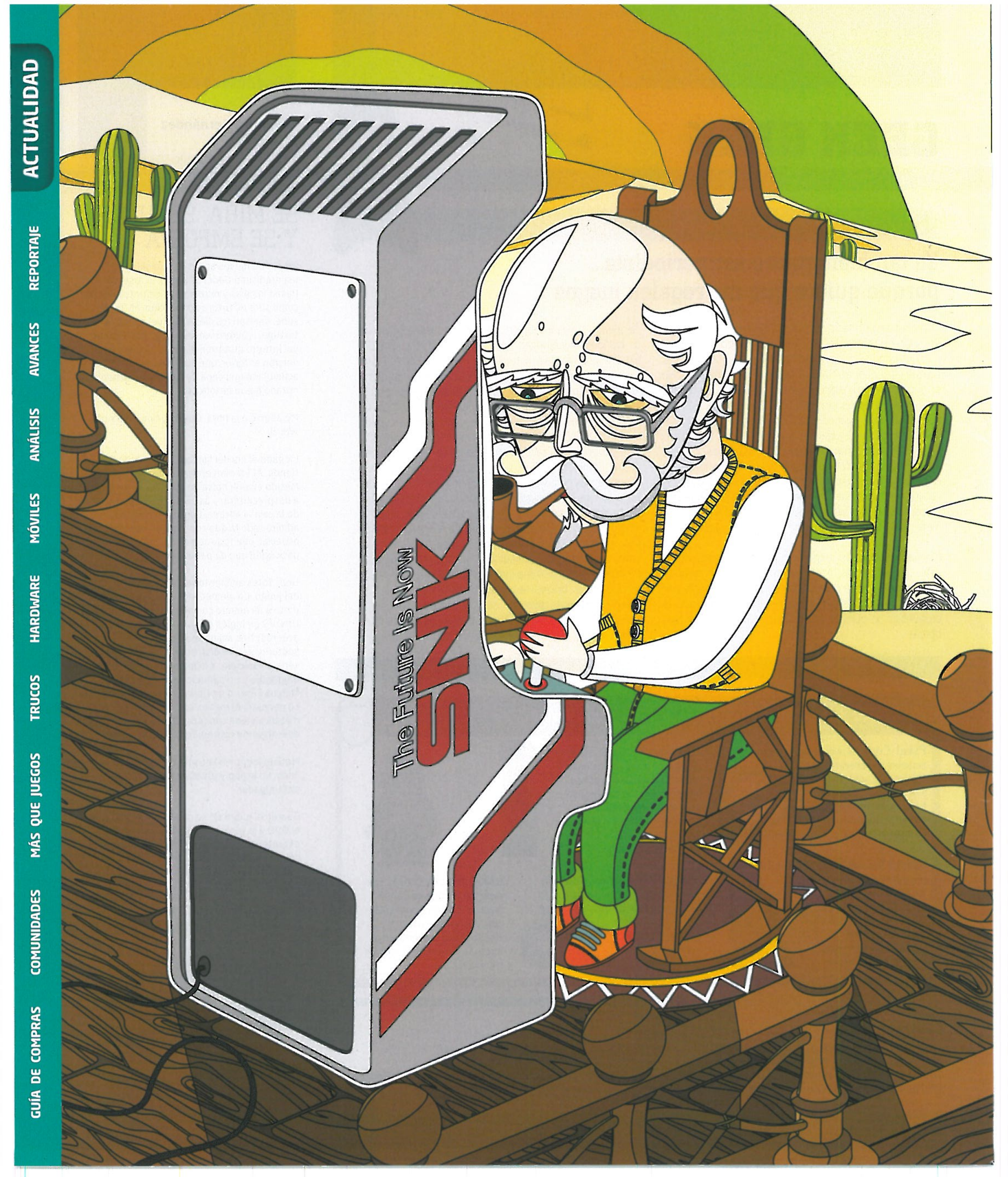
Unas fotos ambientadas con los personajes del juego, un elemento perfecto para poner junto a mi nevera con mis fotos de verano. Un DVD en inglés que solo miraré (si me acuerdo) tras acabarme el juego y en solitario, ya que disfrutarlo con mi novia sería un suicidio. Y lo mejor de todo un... engranaje y un pañuelo para... ¿Mi disfraz de Marcus Fénix o de Doña Rogelia en carnaval? Lo pensaré. Al menos la imponente pieza metálica viene con un código grabado para descargarme contenido del juego.

Meto el juego en la consola. Disfruto de lo lindo. Lo acabo y pruebo el modo multijugador.

Guardo el juego en su caja junto al engranaje, el DVD y la foto de mentira. Lo coloco en la estantería junto a las otras dos versiones de coleccionista (cada una con un tamaño diferente). En unos meses habrá criado polvo.

www.videojuegosyconsolas.net
info@videojuegosyconsolas.net




The Future Is Now
SNK

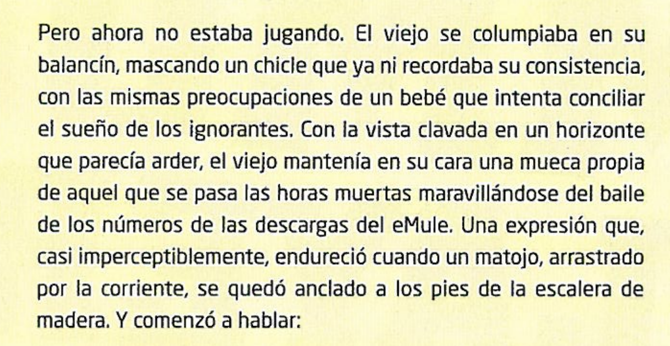
El Viejo y el Mal

Diseño @Roswell_AKB
Texto @ABKristian

AKIHABARABLUES.COM

El desierto se extendía hasta donde alcanzaba la cansada vista del viejo. Que no era mucho; Sus ojos habían sido castigados durante años por el calor del desierto y por el parpadeo de las pantallas de la infinidad de salones recreativos en los que había *quemado* su vida. En cualquier caso la vista era un problema pequeño para el que era el último ser vivo de la Tierra. Ni siquiera se podía decir que la soledad le preocupara: en cierta manera disfrutaba de la libertad que el Destino - con la *ligera* ayuda de la bomba que habían lanzado los chinos - le había proporcionado.

Así, el viejo gastaba sus últimos cartuchos aguardando su final en una mecedora, en el porche de la granja que había okupado y con la única compañía de los fxs metalizados de su recreativa *powered by MAME.*



Pero ahora no estaba jugando. El viejo se columpiaba en su balancín, mascando un chicle que ya ni recordaba su consistencia, con las mismas preocupaciones de un bebé que intenta conciliar el sueño de los ignorantes. Con la vista clavada en un horizonte que parecía arder, el viejo mantenía en su cara una mueca propia de aquel que se pasa las horas muertas maravillándose del baile de los números de las descargas del eMule. Una expresión que, casi imperceptiblemente, endureció cuando un matojo, arrastrado por la corriente, se quedó anclado a los pies de la escalera de madera. Y comenzó a hablar:

-Buenas, *viejo.*
-Buenas.

Dicen que uno de los signos de la edad y de la *soledad* es que se es más propenso a pensar en voz alta y se pierde la capacidad de sorpresa. En esas estaba el viejo, únicamente amigo de las conversaciones con los personajes del **Final Fight** que no cedía el protagonismo en la recreativa que *tanto ambiente* daba a su porche. Pero ahora el viejo estaba hablando con una bola de paja. Y ya sólo con el saludo, se *sintió muy cansado.*

-*Viejo*, déjame jugar a tu recreativa. *Va.*

El viejo vaciló un momento. Pero sólo porque era un matojo venido del desierto, pues la respuesta a esa pregunta la tenía clarísima. *Cristalina.* Unos cuantos cactus y un par de periódicos ya habían probado suerte otras veces y hoy no iba a ser diferente. Por mucho que se tratara de una bola de paja.

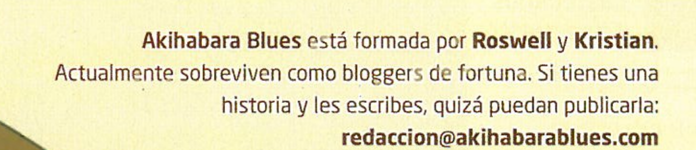
-No.

-Venga. *Va.* Déjame. *Sólo una partida, viejo.* - susurró el chaparral, con tono zalamero. - Te gustará mirar mientras juego, *viejo. Sabes que te gustará.* - Insistió.

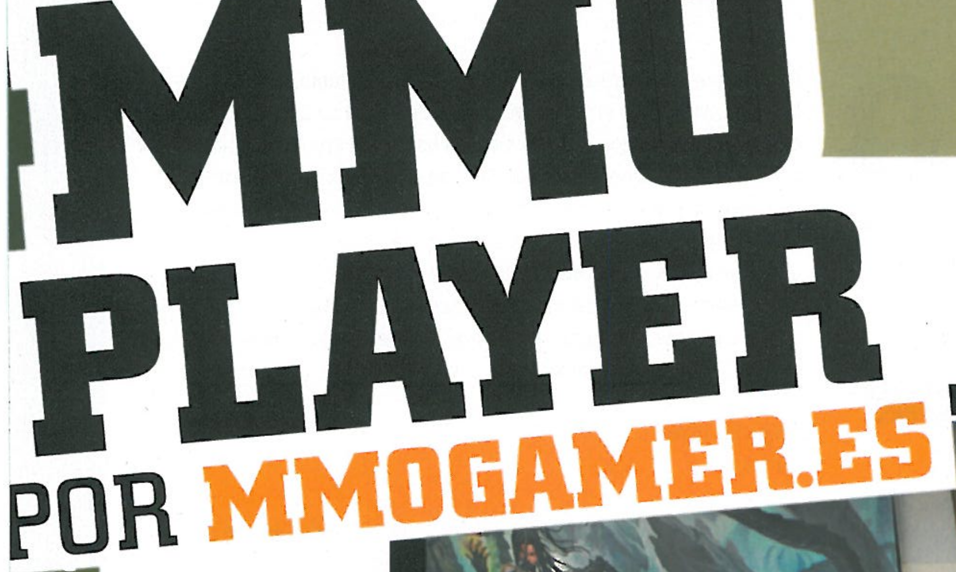
El matojo era *bravucón* y había comenzado a escalar las escaleras poco a poco, *envalentonado* por la brisa del desierto. Y eso ya fue demasiado.

Has cruzado la raya, *despojo.*

El viejo escupió el chicle, sacó de debajo de la mecedora su escopeta y reventó el chaparral de un perdigonazo. A continuación, y tras devolver el arma a su escondite con la calma del que *no tiene ni tiempo ni prisa*, se levantó con la dificultad de Atlas. Después giró el balancín en dirección a su recreativa, recogió su moneda de *5 duros* del cajón, los introdujo en la ranura, se volvió a sentar y, entonces sí, se dispuso a meter *hostias digitales como panes* que tantos otros deseaban meter por él. Reventar a *indeseables* siempre le abría el apetito *jugón.* Y, mientras recorría por billonésima vez las calles de Metro City, una sonrisa empezó a nacer en la comisura de sus labios. El viejo, como cada día, *volvía a su hogar.*



Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**.
Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com



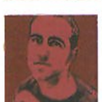
ENTRE ANAHEIM Y DALARAN HAY DOS COSAS EN COMÚN: LAS BELFAS QUE SE GASTAN

EN ESTE NÚMERO

Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos..


Juanma Castillo
COORDINADOR


Alex Peña Plaza


Edu López 'Aiolos'


Héctor Montoro 'Kreidmar'


José Luis Carande 'Ark'


Oscar Ruibal 'Teague'


Elliot Castellanos 'Canamarth'

WTF!

"¡Mira como corren!" debieron pensar los de Blizzard cuando hicieron que cientos de personas se pusieran a gritar ¡FOR THE HORDE! nada más comenzar y los de la alianza a esconderse por los rincones. Pobrecitos...

TERROR DEL MÁS ALLÁ EN UNVEILED

Con el sobrenombre de *The Supernatural*, nos llega esta propuesta de los semidesconocidos Maverick Studios. ¡Alerta!

NC SOFT SORPRENDE CON LINEAGE ETERNAL

El pasado G-Start, feria del videojuego en Seul, vivió el sorprendente resurgimiento de la saga *Lineage* por parte de NC Soft. ¡Qué nervios!

LEGO UNIVERSE NO HA CONVENCIDO

Tan solo unos pocos meses ha aguantado la apuesta online de los eternos muñequitos y construcciones. ¿Para cuándo un Tente Online?



LEAGUE OF LEGENDS PRESENTA A SHYVANA

Riot Games suma y sigue e incorpora una nueva heroína eminentemente Off-tank y que hará las delicias de los amantes de los bichos escamosos. ¡Puaj!





LA COLA PARA ENTRAR era de lo más organizada, nos organizamos en modo horda y asaltamos toda la Blizzcon.









BLIZZCON 2011

BLIZZARD LO VUELVE A HACER

En tan solo dos días, Blizzard le dio la vuelta al panorama actual.

Minutos antes de que comenzara la conferencia inaugural de la BlizzCon 2011, la zona de prensa ya destilaba ilusión, sobre todo teniendo cuenta la 'decepción' del año pasado, cuando las novedades brillaron por su ausencia en el evento. ¿Nueva expansión para WoW? ¿Fecha de lanzamiento de Diablo? ¿Detalles de SC II: The Heart of the Swarm?

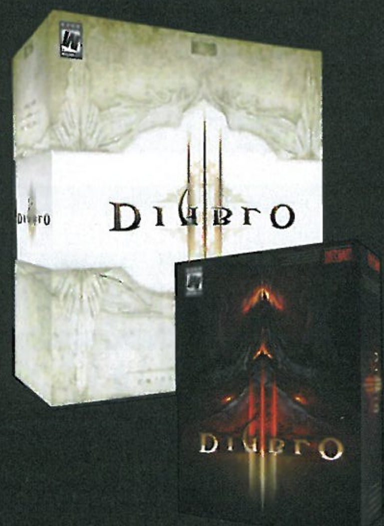
Parece que Mike Morhaime y Chris Metzen, entre bambalinas, pensaron: Si quieren novedades vamos a darles dos tazas. Y dicho y hecho. Tras un vídeo que resumía toda la historia de Blizzard -y que sinceramente me emocionó bastante-, Mike tuvo sus minutos de intervención en los que sacó pecho de todos los éxitos alcanzados por Blizzard, desde sus franquicias hasta sus iniciativas benéficas, pasando por su presencia y los logros alcanzados en el terreno del Gaming Profesional.

Ante un auditorio totalmente entregado -y cuando digo totalmente es que fue literalmente así- a los gurús de una compañía con el mismo nivel de compromiso que Apple con la causa entre sus seguidores, comenzaron a llegar las novedades, y venían en riada.

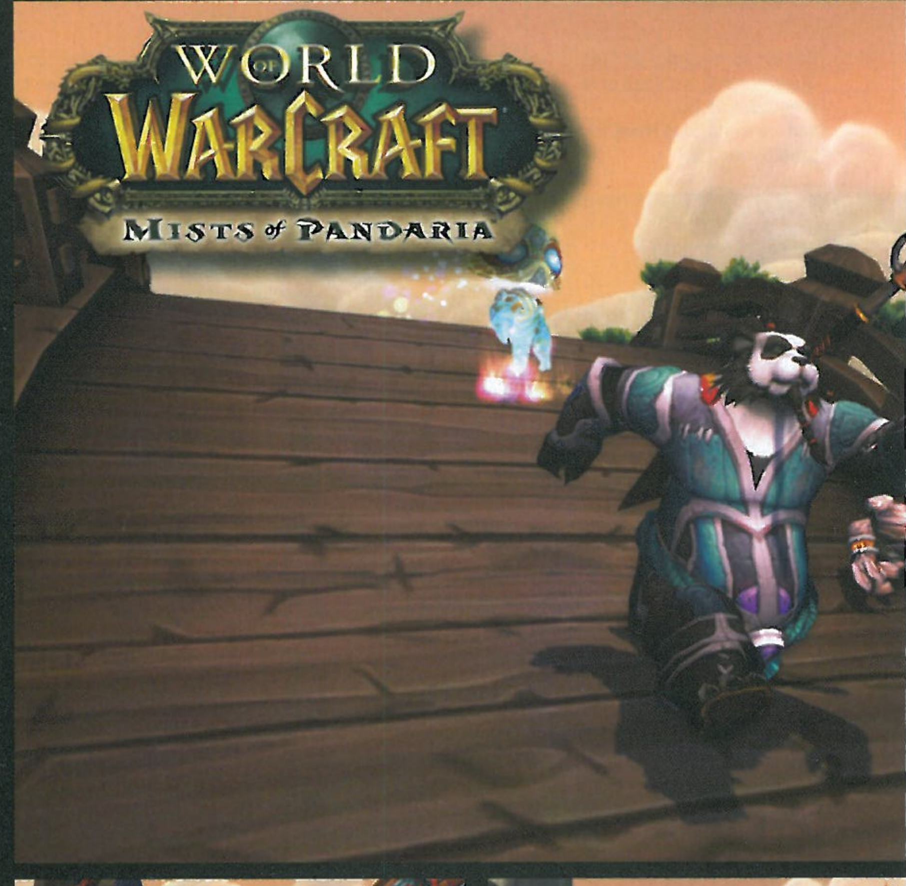
A nivel personal, dos fueron las novedades que demuestran que estamos ante una compañía de todo menos previsible. La primera de ellas es, sin duda, el Annual Pass para *World of Warcraft*. Otorgará el derecho, ni más ni menos, que de obtener *Diablo III* de forma totalmente gratuita una vez haya salido a la venta. Así a primera vista puede parecer una oferta de suscripción más, pero aquí se esconde un movimiento estratégico

EDICIÓN DE LUJO

La edición coleccionista de *Diablo 3* estará compuesta por un DVD con el juego, una calavera de Diablo y un pen drive con forma de piedra de alma con el *Diablo 2* y su expansión, contenido exclusivo como mascotas en *World of Warcraft*, retratos en battle.net y artefactos estéticos en el juego, un blu-ray "entre bastidores", un libro de ilustraciones y un CD con la banda sonora del juego.



de libro. Con *Star Wars The Old Republic* a la vuelta de la esquina, las cifras de WoW descendiendo lentamente y apretados por su propia comunidad de seguidores, Blizzard lo ha vuelto a hacer. Sus más de 10 millones de jugadores en WoW tendrán la oportunidad con un sólo click de optar por un compromiso mayor y directamente obtener *Diablo III*. Brillante ¿no? Un mercado potencial de millones de usuarios que ya pagan mensualmente su cuota a los que pueden ofrecerles un 2x1 salir beneficiados de forma exponencial. Ah, y también, para los más fanáticos de la franquicia, una montura de lujo -Tyrael's Charger- también de forma inmediata.
La segunda novedad es Mists of Pandaria, la rumoreada cuarta expansión de World of Warcraft, que ofrece, entre otras cosas, un nuevo continente -Pandaria-, una nueva clase -Monje-, una nueva raza -Pandaren- y la posibilidad de alcanzar el nivel 90. En una extensa preview a la que El Mundo Player y Marca Player han tenido acceso -y cuyo resumen tendréis pronto en el blog- hemos podido ver los mapas, escenarios y nuevas dungeons, modo desafío, nueva distribución de talentos y nueva estrategia de especialización y elementos PvE y PvP.
En definitiva, una expansión con multitud de cambios que desmenuzaremos más adelante en este reportaje con los chicos de MMO Player. Y aquí no se acabaron las sorpresas, puesto que también pudimos admirar el packaging de Diablo, con una edición de coleccionista realmente de lujo, y las novedades de The Heart of the Swarm, historia profunda, nuevas unidades, nueva estrategia de combate... Y lo que más me ha gustado a mí personalmente, DOTA by Blizzard, del cual ya hablé en El Mundo Player.
■ *Por David Sanz (Anaheim, USA) y Elliot Castellanos 'Canamarth'*







DIABLO 3

La verdad es que se habló poco, demasiado poco, sobre ***Diablo 3*** en la Blizzcon. Alguna de las pocas novedades que nos dieron fue que en el modo Hardcore no se podrá utilizar dinero real en la casa de subastas. También comentaron que están desarrollando una nueva tecnología, la cual utilizarán junto a otras técnicas, para evitar por completo el uso de bots. A los desarrolladores les preocupa que en ediciones anteriores no se prestase apenas atención a las misiones secundarias, por lo que, en la medida de lo posible, han prometido que se podrán completar en el transcurso de las misiones principales y con recompensas atractivas. Se podría decir que la mayor noticia fue la posibilidad de adquirirlo completamente gratis al suscribirse al pase anual de ***World of Warcraft***.





MISTS OF PANDARIA

Ya se ha confirmado cuál será la próxima expansión de ***World of Warcraft***, tras unos meses de dimes y diretes tras el registro por parte de Blizzard de la marca Mists of Pandaria que supuso un aluvión de suposiciones, conjeturas e hipotésis por parte de los seguidores de la saga.

Entre las novedades que encontramos en esta expansión se cuenta un nuevo continente, el de Pandaria, una isla idílica con un inconfundible estilo oriental que será descubierta tanto por la Horda como la Alianza, que harán de él su nuevo campo de batalla. Pero no serán ellos los únicos en llevar la guerra a estas tierras, pues un oscuro y antiguo misterio habita en la isla y ha despertado.

¿Pero quién habita Pandaria? Pues obviamente nuestros viejos amigos los Pandaren, la nueva raza jugable, que comenzará su aventura en una isla tortuga, ¡sí, la isla es una tortuga gigante! Una vez abandonemos la isla, deberéis elegir vuestro camino en una de las dos facciones, ya que será la primera raza que puede elegir si formar parte de la poderosa Horda o la aristocrática Alianza. Otra de las novedades es que no habrá un enemigo común al que derrotar sino que el argumento gira en torno al conflicto entre la Horda y la Alianza, que dará lugar a nuevos tipos de enfrentamientos y mazmorras. Habrá una nueva revisión de talentos que simplificará las ramas actuales a una sola, con una serie de talentos de similares características en cada nivel que, según los desarrolladores, dará mayor profundidad a cada clase. Veremos cómo lo consiguen si lo que hacen es quitar la mayoría de ellos. Un sistema de combates de mascotas que parece un minijuego de *Pokemon* dentro del propio ***World of Warcraft*** y una nueva clase, el monje, que será un híbrido que podrá desempeñar las tareas de ' tanqueo', curación y daño con una gran variedad de artes marciales y muchas más sorpresas que irán desvelando, como solo Blizzard sabe, conforme se acerque la fecha de lanzamiento. ■

WOW!

No os perdáis los avances que tendremos para el próximo número de Diablo III, StarCraft II: The Heart of the Swarm y WoW: Mists of Pandaria.

STARCRAFT II

■ Por Manuel Ollero

Como era de esperar, se habló sobre la próxima expansión *Heart of the Swarm*, sus nuevas unidades y posibilidades que ofrece para trabajar en la mejora de equilibrio entre razas en el modo multijugador de ***Starcraft II***. Está claro que Blizzard está escuchando a los jugadores y eso se nota en los cambios que están realizando a las unidades existentes, como el aumento de velocidad de los Cruceros de Batalla Terran, que los Pestelings Zergs puedan desplazarse bajo tierra y los Hidraliscos ser más rápidos, por poneros unos pocos ejemplos. Aparte, han quitando otras que no han cuajado, como ha pasado con la Nave Nodriza y el Portanaves Protoss, o el Supervisor Zerg; e introduciendo nuevas unidades con innovadoras habilidades, como el "modo batalla" del Erebion, y los nuevos Demoledor o Triturador Terran, así como la Vibora y Huesped del Enjambre para los Zerg. Los Protoss, tambien por su lado, cuentan con los nuevos Oraculo, Replicante y Tempestad como refuerzos en esta expansion. Obviamente, aunque queda una fase de desarrollo y testeo donde Blizzard asegura que nada es definitivo, y que aun muchas cosas pueden modificarse con tal de garantizar una buena experiencia de juego acorde a la leyenda de la saga. En este aspecto, la desarrolladora de Irvine esta contando con todas las opiniones de jugadores profesionales, y casuales para saber sus impresiones, experiencias e inquietudes, cosa que se viene materializando en los parches.







Detalles del acceso escalonado a Star Wars: The Old Republic

Uno de los beneficios de hacer el pre-order de SWTOR es que conseguirás un Acceso Anticipado al Juego antes del lanzamiento el 20 de Diciembre. Esta es una oportunidad para empezar por adelantado tu saga épica *Star Wars*, pues podrás crear y jugar con tu personaje antes del lanzamiento oficial del juego.

El Acceso Anticipado al Juego es escalonado en cinco días para asegurar una experiencia de calidad para los jugadores en el lanzamiento. El acceso escalonado ayuda a la estabilidad de los servidores y a un incremento gradual de la población de jugadores a lo largo del juego. El Acceso Anticipado al Juego será otorgado en función de cuándo has canjeado tu Código del Pre-Order en el Centro de Canjeo del Código. Si no has hecho el pre-order de *Star Wars: The Old Republic*, ¡todavía hay tiempo! Visita la página del Pre-Order para más información y observa el vídeo del interior de la caja de la Edición Coleccionista para echar un vistazo a tan codiciada edición del juego.

■ Por Hector Montoro 'Kreidmar'

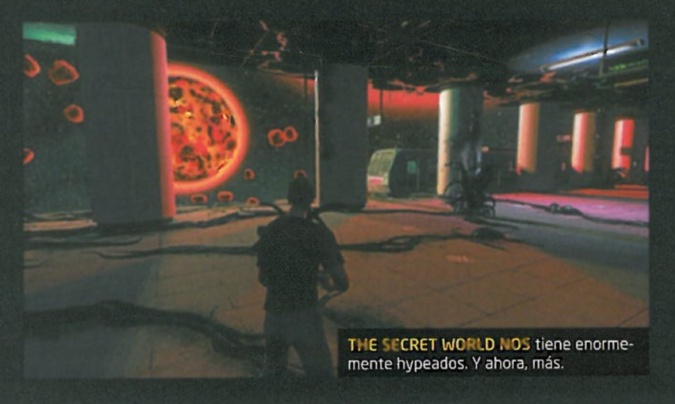
MMO PLAYER

WTF!
Más de medio millón de usuarios se han registrado ya para la fase beta de ***The Secret World***. ¿Estamos ante el MMORPG más esperado de los últimos años después de *Star Wars: The Old Republic*?

The Secret World
EL MUNDO SECRETO DE FUNCOM

Hemos viajado a Montreal para probar en primicia mundial el nuevo MMORPG de los creadores de *Age of Conan*. Hablamos de ***The Secret World***, un título que destaca por su espectacular ambientación, sorprendente y original dentro de su género, ya que en lugar de llevarnos a épocas antiguas o lugares fantásticos, este juego online nos sitúa en una edad moderna y nos lleva a luchar contra todo tipo de monstruos sacados de mitos y leyendas clásicas heredadas de la cultura popular tras los siglos.

The Secret World capta emplazamientos emblemáticos reales y los recrea con todo lujo de detalles para llevar a ellos la acción de una gran cantidad de misiones distintas y escenarios PvP.


THE SECRET WORLD NOS tiene enormemente hypeados. Y ahora, más.

Sin ir más lejos, las tres facciones principales; Illuminati, Templarios y Dragones tendrán su sede en ciudades tan importantes como Nueva York, Londres y Seúl respectivamente; todas ellas con edificios y calles emblemáticas fielmente recreadas.

Además de éstas, lugares como la escalofriante Transilvania, la tranquila ciudad de Kingsmouth o las espectaculares arenas de Egipto formarán también una parte importante de la historia, con gran cantidad de misiones y contenidos que desvelar.

La historia, un gran puzle que resolver

Como sus propios desarrolladores afirman, la historia que envuelve a ***The Secret World*** es una de las partes más importantes del juego, quizá la que más. Sus responsables confiesan su visión de la misma como un gran puzle al estilo Jigsaw (el malvado responsable de las atrocidades vistas en la saga cinematográfica SAW). Esto se ve reflejado en cada misión principal que iniciamos, ya que siempre van acompañadas de una cinemática introductoria que nos ofrece una pequeña pieza del argumento que tenemos que desentrañar para descubrir el porqué de tanta oscuridad cernida sobre nuestro mundo actual.

Y es que todo tipo de criaturas, desde vampiros u hombres lobo, hasta zombis y espectros invaden sin una clara explicación el mundo en el que nos encontramos. Debido a esto, Gaia (la madre Naturaleza) ha comenzado su cruzada particular por restablecer el equilibrio, y para ello otorga sus poderes a unos



pocos elegidos con el fin de que éstos erradiquen el mal que amenaza toda existencia y formas de vida bondadosas. Ahí comienza nuestra odisea particular, ya que a pesar de que las tres diferentes facciones estarán enfrentadas entre sí, tendremos un enemigo común más peligroso y urgente de eliminar.

Sé lo que quieras ser, cuando quieras serlo

A diferencia de la mayoría de MMORPGs, en ***The Secret World*** no elegiremos una clase de personaje al crear nuestro avatar, sino que solamente escogeremos la apariencia que queramos tener. El tipo de rol que desempeñaremos dependerá de las elecciones posteriores, ya que cada vez que subamos de nivel obtendremos un punto de habilidad que podremos utilizar para aprender cualquier aptitud de la rueda de habilidades. Esto quiere decir que tendremos potestad para cambiar, siempre que lo deseemos, entre los estilos clásicos de jugador propios de todo título de estas características (Tanque, DPS, Curador, etc.). Pero, obviamente, no podremos mantener activas todas las habilidades simultáneamente, sino que se nos restringirá hasta un máximo de siete espacios para las aptitudes activas y otros tantos para las pasivas; todas ellas dividas en 'cuerpo a cuerpo', 'a distancia' y 'magia'.

¿Y del PvP qué?

Tuvimos la oportunidad de echar una partida en 'El Dorado', uno de los llamados Battlefields del juego. Este mapa se basaba en el clásico modo de capturar la bandera, con un total de 30 jugadores simultáneos. Los Battlefields son lugares emblemáticos del globo -por ejemplo Stonehnege, o Shambala-, los cuales tendrán cada uno sus propias reglas y límites.

Por otra parte, tendremos los denominados Warzones, los cuales son mapas persistentes que permitirán enfrentarse entre sí a más de 100 jugadores simultáneos de entre las tres facciones (al menos, eso dicen de momento). Estas luchas tendrán consecuencias para la totalidad de cada bando, ya que si cumplimos ciertos objetivos y controlamos una de estas Warzones obtendremos bonuses y ganaremos acceso a mejores objetos para todos los miembros de nuestra facción.

Por Alex Peña (Toronto, Canadá)



Duardo
"Leroy Jenkins lleva mi foto en la cartera"

Wipe Out!

De programas electorales y deporte electrónico

Casi que no merece mucha mención, sobre todo por lo rápidamente que rectificaron, pero es muy sintomático que la única cita a los videojuegos que los programas electorales de los dos grandes partidos que concurren a la elecciones del 20N, fuesen relativas a sus problemas de adicción.

No había ninguna mención a su valor como elemento socializador, su potencial indiscutible como terapia, su modelo ejemplarizante a la hora de desarrollar habilidades en los menores: acción-reacción, resolución de problemas, consecución de objetivos, planificación y otro largo etcétera que tanto en otros países como entre los expertos de la educación, parece estar más que claro. ¿O acaso se han olvidado de aquello de 'aprender jugando'?

Y esto, además, me sirve para sacar a colación otro fenómeno alrededor del ocio electrónico que, poco a poco, va abriendo sus alas en nuestro país. Aunque, como siempre, y estamos más que acostumbrados, ya es una realidad en muchos otros países como Francia, Alemania, Suecia y, en el olimpo: Corea. Estoy hablando, por supuesto, del deporte electrónico.

Usando un argumento completamente tramposo, podemos recordar aquello de que, si el ajedrez es considerado deporte, ***League of Legends*** no le va a la zaga y, aunque puede aplicarse a muchas otras disciplinas (he ahí la trampa), no deja de ser una verdad como un templo de ***WoW***.

Promover el ocio electrónico, masificarlo y convertirlo en un espectáculos de masas es la cuenta pendiente que tenemos muchos medios de comunicación especializados, probablemente acomplejados por tantos años de "¡Ah! ¡Esos frikis!". Que se lo digan a los lectores de Marca Player en el reciente partido de EA que les enfrentó a estos humildes redactores. ¡Vaya cracks!

Happy Adventuring!

POR FIN LLEGA A ESPAÑA Y TRADUCIDO

PERFECT WORLD

Perfect World ya está en español, y os traemos una pequeña toma de contacto sobre su beta. Dispone de cinco razas: Guardián de la tierra, Humano, Salvajes, Elfos alados y Acuáticos. Dentro de cada raza, dos clases: guerrera y mago. Durante el juego, nos encontraremos con criaturas de todo tipo, desde lobos y escarabajos hasta duendecillos de fuego, minotauros, etc.

¿No disponéis de presupuesto? No os preocupéis, seguro que ***Perfect World*** os entretendrá mucho y os ofrecerá un largo período de vicio descubriendo todo lo que tiene el juego.



El aspecto visual e interactivo del juego es sobresaliente tratándose de un MMORPG gratuito. Esperamos que la versión final esté más trabajada y nos ofrezca un gran MMO.

Por Edu López 'Aiolos'

Gana con tu player

Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

X ANIVERSARIO XBOX

LLÉVATE UNO DE LOS 3 PACKS XBOX 360 QUE INCLUYEN TODOS ESTOS PREMIOS

MP XBOX

3 INCREÍBLES PACKS 360

› Se cumplen ahora los 10 años desde que apareció en nuestras vidas la videoconsola de Microsft, la flamantes Xbox, que ahora ya disfrutamos en su segunda generación. Para celebrar esta década con la 'X' mayúscula, Microsoft ha preparado 3 impresionantes packs para regalar a tres de nuestros lectores. cada pack incluye: Consola Xbox 360 con sensor Kinect, volante inalámbrico, auricular Bluetooth, controller inalámbrico + 7 juegos (Dance Central 2, Halo Reach, Forza 4, GOW 3, Kinect Sports 2, Halo CE Anniversary y Fable III)

Para entrar en el sorteo de estos 3 completos packs solo tienes que responder corréctamente a la pregunta: **¿Qué dia exacto se lanzó en USA la Xbox original?**

1) 22 Marzo 2002
2) 15 Noviembre 2001
3) 4 de Diciembre 2001



Auricular Bluetooth

Volante inalámbrico Xbox 360

Envía MP XBOX (1, 2 ó 3) al 25900*
o
MP XBOX (1, 2 ó 3) SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

Fable III edición especial



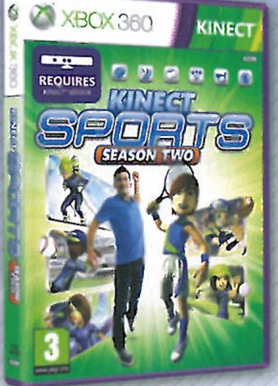
Edición Especial Forza Motorsport 4



Dance Central 2



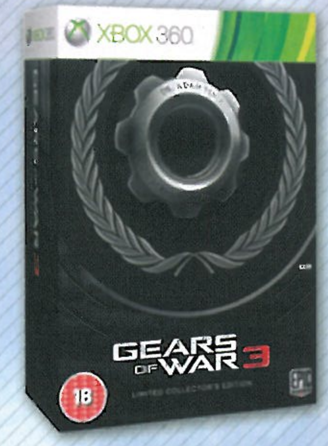




Kinect Sports 2

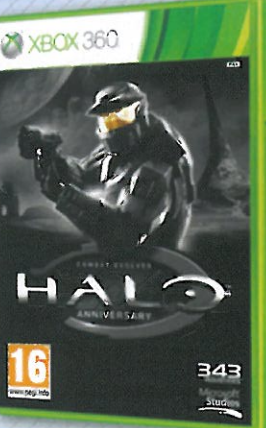


Halo Reach Edición Especial



Gears of War 3 Ed. Limitada



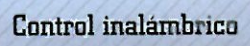


Halo Combat Evolved Anniversary





Xbox 360 + Kinect



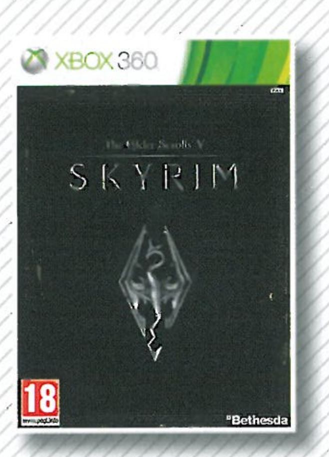
Control inalámbrico

ESTE MES...

UNA XBOX 360 E. L. SKYRIM - TV SAMSUNG 3D 32" - UN JUEGO THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

MP SKYRIM

MUCHO SKYRIM

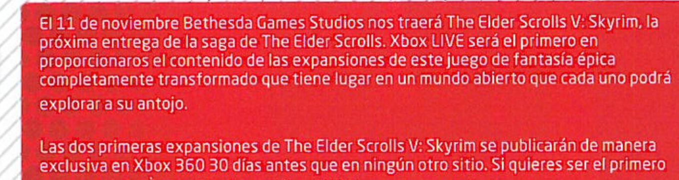


›Con Bethesda, Microsoft y Samsung puedes llevarte un pack de regalos impresionante con The Elder Scrolls V: Skyrim:

›Una copia del juego The Elder Scrolls V: Skyrim para Xbox 360.

›Una TV de 32" de Samsung, LEDTV con tecnología 3D.

›Una Xbox 360 Edición Limitada de Skyrim.



El 11 de noviembre Bethesda Games Studios nos traerá The Elder Scrolls V: Skyrim, la próxima entrega de la saga de The Elder Scrolls. Xbox LIVE será el primero en proporcionaros el contenido de las expansiones de este juego de fantasía épica completamente transformado que tiene lugar en un mundo abierto que cada uno podrá explorar a su antojo.

Las dos primeras expansiones de The Elder Scrolls V: Skyrim se publicarán de manera exclusiva en Xbox 360 30 días antes que en ningún otro sitio. Si quieres ser el primero en romper el hielo de Skyrim, en Xbox LIVE la espera no será eterna.

Para más información sobre The Elder Scrolls V: Skyrim, por favor, visita http://www.elderscrolls.com/skyrim/ y http://www.xbox.com/skyrim







› UE32D6000



Sumérgete con Smart TV en un nuevo mundo de aplicaciones e increíbles contenidos a la carta, que combinados con la innovadora tecnología 3D y su exclusivo diseño, te harán vivir una experiencia única. La TV inteligente ya está aquí.

Envía **MP SKYRIM** al **25900***

o

MP SKYRIM SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP EZIO

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

1 FIGURA DE EZIO Y 5 JUEGOS + GUIA

› Cinco lectores pueden llevarse un pack de Assassin's Creed Revelations que incluye una Edición Coleccionista de PS3 + Guía Oficial. Además, uno de los ganadores se llevará una exclusiva figura de Ezio.





Envía **MP EZIO** al **25900***
o
MP EZIO SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP MW3

MODERN WARFARE 3

3 JUEGOS XBOX 360 + CASCOS MW3

› Llévate una copia de Xbox 360 de Call of Duty: Modern Warfare 3 y unos auriculares Turtle Beach Earforce BRAVO, edición especial Modern Warfare 3. Tenemos 3 packs para regalar.





Envía **MP MW3** al **25900***
o
MP MW3 SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

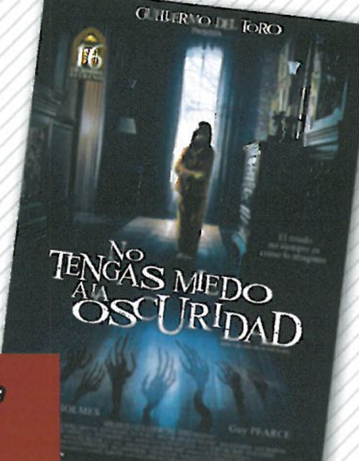
MP RISE

'NO TENGAS MIEDO A LA OSCURIDAD'

6 JUEGOS DE RISE OF NIGHTMARES

› Con motivo del estreno, el próximo 16 de diciembre, de la película 'No tengas miedo a la oscuridad', sorteamos 6 copias de Rise of Nightmares para Xbox 360, un juego de terror para Kinect.





Envía **MP RISE** al **25900***
o
MP RISE SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP 007

GOLDENEYE 007 RELOADED

30 COCTELERAS + CAMISETAS 007

› Entra en el concurso para conseguir un pack 007 edición especial del nuevo videojuego *Goldeneye 007 Reloaded*. El pack incluye una camiseta oficial del videojuego y una coctelera exclusiva.





Envía **MP 007** al **25900***
o
MP 007 SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: : Las respuestas a todo excepto a por qué no nos extraña lo más mínimo la tristísima polémica Uncharted 3 - Eurogamer - fans de PS3.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA



JOHN TONES
El responsable de todo esto

BAJA DEFINICIÓN

Por motivos ridículamente aparatosos, no he tenido más remedio que jugar a unos cuantos juegos que tenía pendientes de Playstation 3 prescindiendo de mi queridísima pantalla plana de tamaño absurdo. Me llevé la consola a los headquarters donde tengo todas las consolas vetustas, los Don Mikis y los Masters del Universo, y la enchufé a una tele de tubo que aún me funciona, y que de hecho, es donde juego con mi Commodore, mi Super Nintendo y el resto de los polvorientos homenajes al Pixelazo Mazinger.

Mi primera sospecha era que la televisión explotaría. No solo no explotó, sino que tras una quejumbrosa readaptación de la configuración de imagen, el familiar menú de PS3 apareció en pantalla. Recordé entonces que durante una buena temporada, jugué a Xbox 360 en esa misma tele, y no pasó nada salvo que me dejé los ojos para leer los diálogos de Dead Rising. El juego de mi elección, en esta ocasión, fue el fenomenal Rocketbirds de la Store (qué digo fenomenal; ¡extraordinario!), y descubrí que su mecánica 2D encajaba como un guante en la pantalla levemente curvada.

Está bien, prueba superada. Lo próximo: tengo aquí "Miedo en la ciudad de los muertos vivientes" en VHS y en Blu-Ray. Se impone una comparación de calidad de imagen en tele de tubo ahora mismo. Si esto explota, la culpa es de Christopher Nolan. Como de todo lo malo que sucede en el mundo.

ENTRANDO EN TRANCE

LA ZONA

Este mes manejamos un concepto que solo algunos de los más adictos reconocerán: la posibilidad de entrar en un trance semi-hipnótico cuando estamos jugando. Entrar en La Zona.

El término "La Zona" para hacer referencia a un impreciso lugar mental que surge con determinados videojuegos me recuerda a la idea de Interzona. Formalmente, la Interzona es una país o lugar regido por leyes internacionales, como lo fue Tánger entre 1912 y 1956; pero la Interzona, como casi todo de lo que vamos a hablar hoy, tiene un matiz. El término Interzona fue popularizado por William S. Burroughs en un libro de relatos del mismo nombre, relacionado temáticamente con la novela que le dio la fama: 'El almuerzo desnudo'. La Interzona de 'El almuerzo desnudo' es Tanger, sí, pero también es una zona cerebral llena de alucinaciones, horror, distorsión de la realidad y desubicación espacio-temporal. La Interzona es la versión física de los abismos que no comprendemos de nuestros cerebros. Y la Zona es la versión pop y lúdica de la inquietante Interzona de Burroughs.

En otro orden de cosas (o no), "La Zona" era el lugar al que se dirigían los protagonistas de 'Stalker', película de Andrei Tarkovsky: un desolado paraje donde las leyes físicas no tienen aplicación y donde los deseos más delirantes se hacen realidad. Significativamente, tras el desastre de Chernobyl, los parajes abandonados y afectados por la radiación comenzaron a ser conocidos, en referencia a Stalker, como "La Zona".

La Zona, en los videojuegos, se define como un trasunto digerible y divertido de la Interzona: una región cerebral cuya puerta de acceso es una actitud concentrada y cercana al trance. Entendiéndonos: es ese estado mental en el que se juega de forma completamente intuitiva, sin pensar en las reglas, reaccionando en milésimas de segundo a los estímulos visuales y sonoros del juego. Una región virtual que no existe, pero donde todo es posible. La Zona es el Xanadú de los videojugadores, el lugar al que, en una partida ideal, siempre se intenta llegar. Y permanecer ahí el mayor tiempo posible. Sobra decir que La Zona nunca se alcanza con juegos actuales, mayoritariamente narrativos, que pueden jugarse con una sola mano y comiendo ganchitos. La Zona pertenece un poco al pasado de los juegos, cuando estos exigían un equilibrio idóneo, una pro-

¿Por qué no hay juego de LOLCats? En el que la lucha final con el final boss sea un combate de diez horas con Nyan Cat.

TRON 2.0
Ese escudo no es un arma cualquiera. Ese escudo es una de tus neuronas a punto de ser reducida a pulpa.

porción áurea de memorización, intuición, reflejos y suerte. Y cuando esa proporción se da en el jugador y se demuestra en un juego, se entra en La Zona.

La Zona consiste en jugar sin pensar. En dos millones de naves enemigas atacando a una sola cápsula que tiene que defenderse con un miserable lasercillo. A las partidas extremas de *Quake* en la que todo el mundo está siendo catapultado por lanzamisiles en el trasero hacia las alturas. A una partida de *Street Fighter 3* en la que se encadenan sin descanso parries, combos y especiales a una velocidad que un espectador normal no puede ver. A las últimas pantallas de *Manic Miner*. A los niveles más difíciles de *Geometry Wars*. Al laberinto 255 de *Pac-Man*. A la última vida con la última moneda intentando pasar el último nivel de la máquina recreativa más difícil del bar más mugriento de los ochenta. Ahí está la Zona. En ese punto en el que solo se ve lo que escupe la pantalla, solo se escucha lo que aúllan los altavoces y el joystick, el pad o el teclado son una prolongación neocárnica de nuestros dedos y nuestro cerebro.

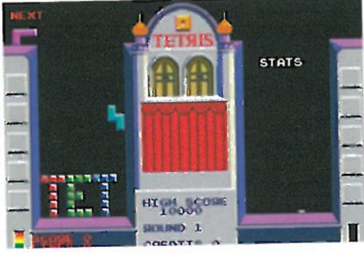
¿Os acordáis del mejor anuncio de la historia de los videojuegos? Aquel de Playstation de "Yo sí que puedo decir que



PSYCHONAUTS
Este chico tiene un poder muy especial: enseñarte exactamente dónde están los límites de tu cerebro. Sin necesidad de quick-time events.

Para saber más





EL ETERNO RETORNO DE LOS BLOQUES QUE CAEN EN SUEÑOS

Todos conocemos a alguien, incluso podemos haberlo experimentado nosotros mismos, que ha soñado con piezas de *Tetris* cayendo. Que ha soñado con la partida perfecta de *Tetris*, que como todos sabemos, es poco probable que se llegue a jugar jamás. También hay quien ha soñado con partidas de *Doom* en pasillos infernales, llenos de demonios y sin recovecos ni lugares donde huir.
No hay explicaciones sobrenaturales para justificar estos sueños, ni tampoco son signos de adicción o trauma.
Simplemente, son juegos con los que hemos entrado en La Zona, y para nuestras esponjosas cabecitas no es tan sencillo salir definitivamente del trance. Como válvula de escape, soñamos con ello intentando emular el viaje a La Zona aunque sea de forma inconsciente.
Tetris es el primer contacto de muchos jugadores con la inmersión en La Zona, y lo es porque en una partida normal, en solo seis o siete niveles, las piezas ya están cayendo a una velocidad que solo puede ser superada si se juega con movimientos completamente regidos por el subconsciente. Bajando vertiginosamente, las piezas encajan y se desintegran a una velocidad a la que el buen jugador aún puede extirpar una milésima de segundo que invertir en atisbar cuál será la próxima pieza. Como en una tribu ancestral y al hipnótico ritmo del tam-tam, el ritmo constante y repetitivo con el que caen las piezas es el auténtico inductor de un trance del que nunca se sale del todo: ahí están nuestros sueños para corroborarlo.

La cosa no es baladí: la web Mondo Píxel se ha renovado de pies a cabeza. Busquen en www.mondo-pixel.com



he vivido". Hablaba de La Zona.

Hay dos juegos que hablan de La Zona sin necesariamente conducirnos a ella. Uno de ellos es *Tron 2.0*, el soberbio videojuego para PC que continúa la historia de la mítica película de Disney de los ochenta. Su logro (también de la película, pero obviamente, en el juego se potencia), es el de crear un espacio físico para algo que no existe: un terreno de juego. Los neones, los negros infinitos, las partidas a arcades clásicos metafísicas... La Zona convertida en una recreativa de cinco duros la partida.

El otro juego que habla de la Zona sin necesariamente transportar al jugador a ella es *Psychonauts,* la obra maestra de Tim Schafer en la que un chico con poderes mentales entraba en los pensamientos de otros personajes. De algún modo, Schafer consiguió convertir un espacio intangible, el interior de nuestras seseras, en espacios explorables, y lo plasmó en cosas tan sencillas como el menú de inicio, en el que el jugador puede hacer andar al protagonista por un cerebro que gira y gira. De algún modo, el pequeño psiconauta es un poco todos y cada uno de los jugadores de videojuegos: gente que está dispuesta a entrar en trance para vivir otras vidas. Gente que pasea, aún a riesgo de perder contacto con la realidad, por La Zona.

En las películas de Matrix aparecía otra representación impagable de la Zona: cuando Neo aprendía a ver más allá de la realidad aparente y desentrañaba el código que hay tras todo objeto. Cualquiera que haya visto cómo se ralentiza la acción en un shooter de Cave sabe de qué estoy hablando: ese entender, dominar, doblegar el código de los videojuegos. ¿Por qué entonces, si las películas de Matrix entendieron tan bien lo que era la Zona, el núcleo palpitante en el interior de todo videojuego, luego generaron unos videojuegos tan mediocres? Bueno, está claro: la Zona no hay que comprenderla ni explicarla. Simplemente, hay que entrar en ella.

GRADIUS
Los matamarcianos clásicos son la puerta más directa, sencilla e inmediata a una saludable lobotomía que cambiará tu forma de ver los videojuegos.

MONDO VIEJUNO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!



Zona Sinestésica

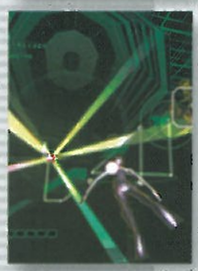
OYE EL 'BUM BUM BUM' DE MI CORAZÓN

La sinestesia se define como la mezcla de varios sentidos. Oír con la vista, palpar con el oído... tiene aplicaciones en terrenos como la retórica, la estilística y la neurología. Difícil de entender hasta que se juega a Rez, un clásico para Dreamcast y PS2 de Tetsuya Mizuguchi que ha recibido un reciente remake descargable en alta definición y una pseudo-secuela para menear el PlayStation Move.

Esencialmente un matamarcianos basado en el sonido o un viaje lisérgico por notas táctiles, Rez podría muy bien subtitularse "La zona for dummies". Si no has entendido nada de lo que habla el Mondo Píxel de este mes, juega a Rez, y antes de llegar al primer final boss, sabrás perfectamente de qué hablamos: trance hipnótico autoinducido, ritmo cardiaco al ritmo de la música, luces abstractas y colores fulgurantes en pantalla y la comprensión intuitiva de que los mejores videojuegos son, muy a menudo, algo más indescriptible que un argumento delirante, unos diálogos apresurados y la carátula de un mercenario enseñando el culo y oliéndose el sobaco.

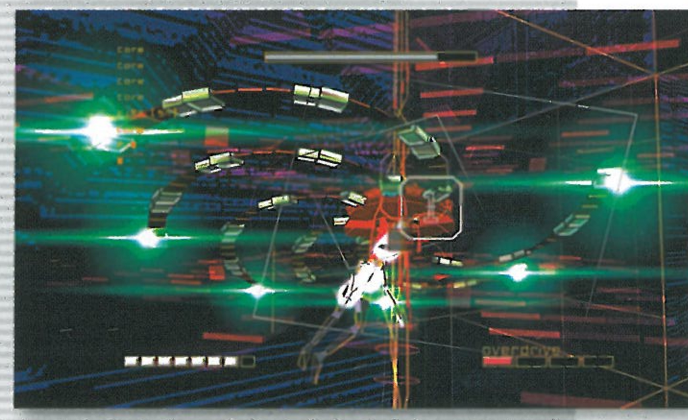
CUBOS Y VECTORES. LA relación de Rez con los matamarcianos es muy relativa.











I [hoja de arce] CANADÁ


Por M. A. Uriondo

El desarrollo español de videojuegos parece atascado desde hace un par de décadas. Precisamente por eso miramos con cierta envidia más allá del oceáno, al milagro canadiense.

Algunos de los representantes de la industria española del videojuego se reunieron durante el pasado Gamefest en una mesa redonda para recordarnos, una vez más, que el desarrollo local está subdesarrollado. Nuestro país es uno de los países que más juega y también uno de los que menos juegos produce. Tras la edad dorada de los 8 bits, España perdió el tren como gran desarrollador internacional y hoy su papel como industria, al menos en lo que a cantidad de productos se refiere, es casi irrelevante a escala global.

¿Pero a quién podemos culpar de esta situación? Después de muchas conversaciones con los desarrolladores que sí están trabajando en España, queda claro que no es un problema con una causa simple y, por lo tanto, no es fácil de resolver. Podemos hablar de administraciones públicas que no entienden la industria porque son de otra generación; de pocas ayudas y, lo que es más importante, nunca específicas para el sector; de escasez de programas de formación de los que puedan salir profesionales realmente preparados; de la figura de los desarrolladores-fans que entienden más de hacer juegos que de hacer números. Todo cierto en parte. Pero a veces, para tener éxito, conviene dejar de revolcarnos compulsivamente entre los motivos del fracaso, algo en lo que los españoles somos expertos consumados, y buscar modelos de los que aprender lecciones.

"NO PUEDO IMAGINAR UN LUGAR MEJOR EN EL QUE ESTAR", RORY ARMES (EA)

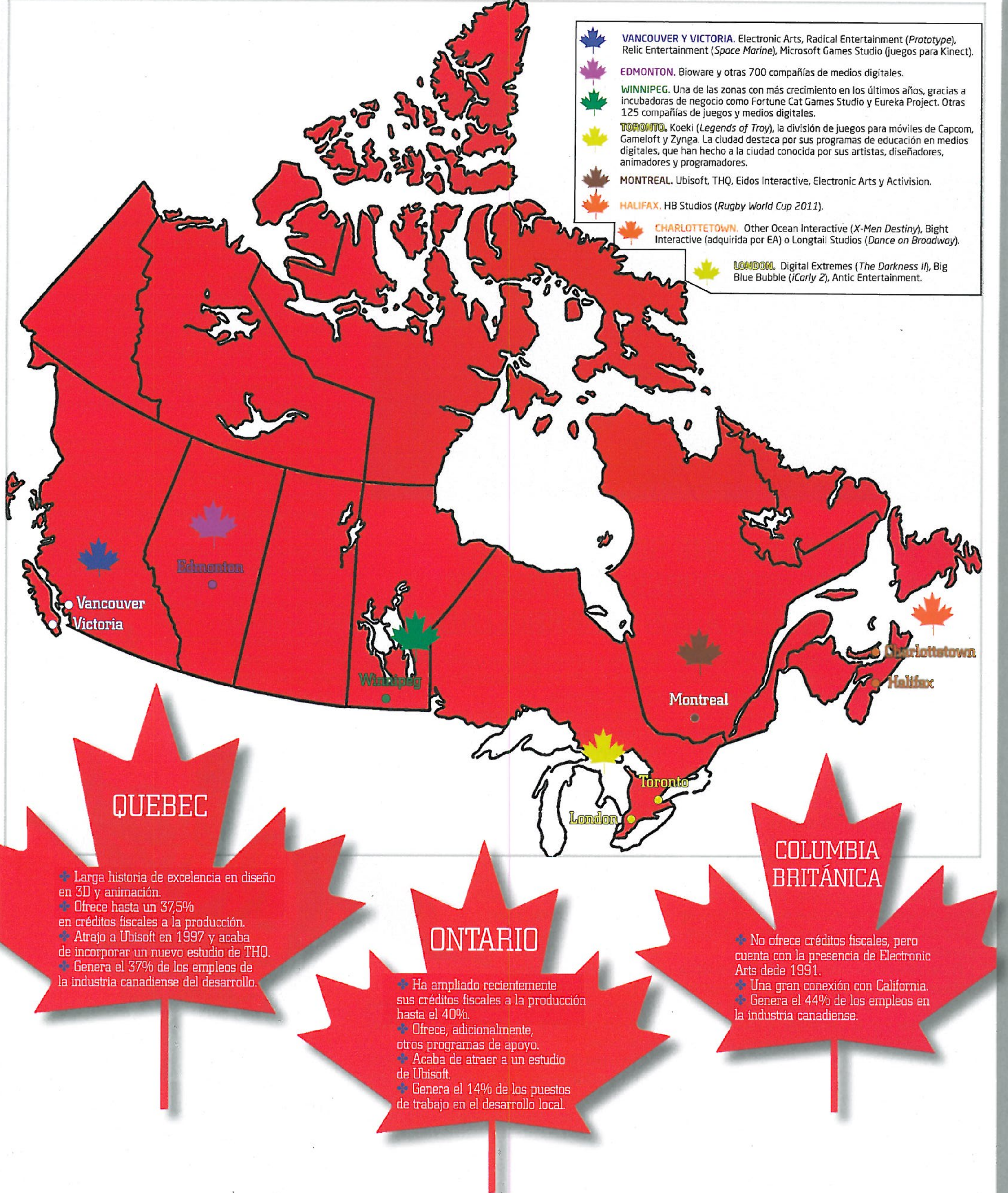
Uno de los más relevantes y de los que más se puede aprender es Canadá. Una auténtica potencia en el sector de los videojuegos desde hace más de una década, y donde están instalados muchos de los grandes estudios globales. Allí albergan grandes centros de desarrollo Ubisoft, Electronic Arts, Activision, THQ, Eidos o Microsoft Game Studios, entre otras muchas. Allí se han creado títulos como *Mass Effect 2*, *Bioshock 2*, *Fifa 12*, *Assassin's Creed* o *Splinter Cell: Conviction*.

El vicepresidente de Electronic Arts, Rory Armes, cree que Canadá es un gran lugar para crear juegos. "Tenemos a miles de personas con talento y creativa por todo el país desarrollando algunos de los juegos más populares del mundo. Y eso por no hablar de las fortalezas del sistema educativo y la fantástica calidad de vida. No puedo imaginarme un lugar mejor en el que estar".

Centros especializados y calidad de vida. Sin duda, dos puntos fuertes de la trampa canadiense para capturar estudios de desarrollo. Pero no los únicos. Buena parte del éxito de este país hay que encontrarla en su uso de la fiscalidad. En Canadá hay una larguísima tradición de financiar con créditos fiscales los proyectos de cine y televisión. Los videojuegos llevan ya mucho tiempo formando parte de dicha estructura, cara, pero que ha hecho surgir una industria de donde sólo había un yermo.

Steve DeCosta, vicepresidente de THQ, lo dejó claro cuando anunció la creación de su nuevo estudio en Montreal: "El apoyo gubernamental, en forma de créditos fiscales y otros incentivos permitió a la ciudad elevarse como la mejor combinación entre talento creativo y ventajas económicas de entre las ciudades que evaluamos para nuestro nuevo estudio". La compañía, con decepcionantes resultados después del apenas velado fracaso en ventas de *Red Faction: Armageddon*, acaba de cerrar sus estudios en Nueva York y Reino Unido, y ha traspasado su nueva franquicia *Homefront* a su centro canadiense, ahora capitaneado por su fichaje estrella Patrice Desilets, diseñador jefe de *Assassin's Creed* para Ubisoft.

En general, lo correcto sería señalar que en Canadá no hay un único modelo para el sector, sino tres diferentes, de más a menos intervencionista, tal y como señala un informe de la consultora Nordicity. El que más compromete al Gobierno regional es el vigente en Quebec. Esta región francófona


VANCOUVER Y VICTORIA. Electronic Arts, Radical Entertainment (Prototype), Relic Entertainment (Space Marine), Microsoft Games Studio (juegos para Kinect).
EDMONTON. Bioware y otras 700 compañías de medios digitales.
WINNIPEG. Una de las zonas con más crecimiento en los últimos años, gracias a incubadoras de negocio como Fortune Cat Games Studio y Eureka Project. Otras 125 compañías de juegos y medios digitales.
TORONTO. Koeki (Legends of Troy), la división de juegos para móviles de Capcom, Gameloft y Zynga. La ciudad destaca por sus programas de educación en medios digitales, que han hecho a la ciudad conocida por sus artistas, diseñadores, animadores y programadores.
MONTREAL. Ubisoft, THQ, Eidos Interactive, Electronic Arts y Activision.
HALIFAX. HB Studios (Rugby World Cup 2011).
CHARLOTTETOWN. Other Ocean Interactive (X-Men Destiny), Bight Interactive (adquirida por EA) o Longtail Studios (Dance on Broadway).
LONDON. Digital Extremes (The Darkness II), Big Blue Bubble (iCarly 2), Antic Entertainment.
Edmonton
Vancouver
Victoria
Winnipeg
Montreal
Charlottetown
Halifax
Toronto
London
QUEBEC
Larga historia de excelencia en diseño en 3D y animación.
Ofrece hasta un 37,5% en créditos fiscales a la producción.
Atrajo a Ubisoft en 1997 y acaba de incorporar un nuevo estudio de THQ.
Genera el 37% de los empleos de la industria canadiense del desarrollo.
ONTARIO
Ha ampliado recientemente sus créditos fiscales a la producción hasta el 40%.
Ofrece, adicionalmente, otros programas de apoyo.
Acaba de atraer a un estudio de Ubisoft.
Genera el 14% de los puestos de trabajo en el desarrollo local.
COLUMBIA BRITÁNICA
No ofrece créditos fiscales, pero cuenta con la presencia de Electronic Arts dede 1991.
Una gran conexión con California.
Genera el 44% de los empleos en la industria canadiense.



EL EDIFICIO CON LAS oficinas de Ubisoft en Montreal, de donde han salido todas las entregas de Assassin's Creed.

DEL MISMO MODO QUE SILICON VALLEY ATRAE A LOS SOÑADORES DE INTERNET, BURNABY PREMIA A LOS DESARROLLADORES

atrajo a Ubisoft a Montreal, en 1997, gracias a un paquete de descuentos fiscales con una duración de diez años. Entre esos había un crédito fiscal del 37,5% sobre el coste de crear empleo que se ha convertido en la pieza central de su régimen de ayudas al videojuego.

Esto significa que, por cada dólar canadiense que se gasta la compañía en sus trabajadores, el Gobierno le devuelve 37,5 centavos. El año pasado el Gobierno canadiense invirtió sólo en este paquete más de 100 millones de dólares. ¿Es mucho dinero? Las comparaciones son odiosas, pero basta con pensar que España se gastará poco más del doble, 205 millones de euros, en su Plan de Impulso de la Industria de Contenidos Digitales para todo el periodo comprendido entre 2011-2015.

El crecimiento en videojuegos de la Columbia Británica, con un Gobierno mucho menos intervencionista que el de Quebec, tiene mucho más que ver con la casualidad y con la proximidad a California, que con las ayudas públicas. La llegada de Electronic Arts, en 1991, no se produjo por iniciativa del Gobierno regional, sino por la compra de Distinctive Software. Dicho movimiento ayudó a la creación, alrededor del campus de EA, de un importante foco para la industria en la ciudad de Burnaby, junto a Vancouver. Aunque esto tampoco ha impedido al gobierno regional introducir un crédito fiscal del 30% a las compañías de capital privado que quieran invertir en empresas de medios digitales en la provincia.

Ontario está entre medias de ambos modelos. Ha comenzado a usar los créditos fiscales más tarde que Quebec y no cuenta con las ventajas naturales de Vancouver. Esto les ha espoleado para ser más imaginativos, creando varios fondos de inversión en el sector, ajustando los créditos fiscales para que a los editores les salgan más a cuenta o desarrollando iniciativas de formación y marketing.

Una de las ventajas de esta disgregación es que ha permitido que un país pueda atraer de formas muy distintas a la inversión. Algo que España también podría hacer si a un compromiso nacional relevante le sumásemos diferentes apuestas por parte de distintas Comunidades Autónomas.

¿Pero tan importante es atraer a los desarrolladores extranjeros? Si algo demuestra el modelo de Vancouver es que la del videojuego es una industria que adora los clusters. Del mismo modo que Silicon Valley atrae a los soñadores de Internet, Burnaby ha generado un ecosistema que premia a quienes crean videojuegos. Si hay empresas, se crean programas específicos de formación para alimentarlas, y aún así los centros especializados no dan abasto para satisfacer la demanda interna.

Pero detengámonos un momento a hacer un experimento. Busquemos en Google las palabras "invest Canada videogames" y hagamos lo propio con España. En el primer caso, nos encontramos al instante con todo un portal repleto de información y promoción del país, que aglutina todas las ventajas que un desarrollador de videojuegos puede encontrar mudándose, así como infinidad de información y novedades sobre el sector. En el segundo, un páramo casi absoluto. Si bajamos un poco, nos encontraremos con la web Invest in Spain del Ministerio de Industria, que incluye una pequeña noticia sobre la apertura, en 2009, del centro formativo DigiPen en Bilbao. En el resto de la web de este organismo para la atracción de inversión extranjera no se hace mención alguna al videojuego.

Lo más grave es que, en dicha web, el Ministerio sólo destaca las siguientes oportunidades para inversores extranjeros en el sector de la tecnología: el comercio electrónico, la industria auxiliar de la telefonía móvil, los servicios para el DNI electrónico, el software abierto y la eSalud. Esto no quiere decir que no haya iniciativas. Gonzalo Suárez, presidente de la asociación de desarrolladoras españolas, DEV, asegura que el plan Games from Spain ha generado un importante movimiento de networking con empresas de países como Corea, Alemania y EE.UU., y ha permitido la presencia de



empresas españolas en ferias internacionales. Sin embargo, son programas humildes y que llevan muy poco tiempo en marcha. De hecho, no tienen página web y apenas puede encontrarse información sobre sus actividades.

Suárez asegura que en los últimos dos años ha habido más movimiento y que, incluso, se han mantenido conversaciones con todos los partidos políticos para señalarles la importancia del sector. ¿Y cuál sería la carta a los Reyes Magos de los desarrolladores españoles para un nuevo Ejecutivo ansioso de crear empleo de alto valor añadido?

"Pese a que se ha realizado un apreciable esfuerzo desde la Administración en distintos niveles por mejorar las ayudas al sector, sigue faltando una sensación de urgencia ante la oportunidad que supone el contenido digital para nuestro país, tanto por la ventaja de un idioma común para millones de personas como por el hecho de que España ya cuenta con empresas líderes a nivel mundial en estos temas, como Telefónica, Indra, PRISA o Zed. Es una lástima comprobar que, a diferencia de países como Canadá o Corea, sigue sin existir una verdadera política de Estado en apoyo del sector de los contenidos digitales, que genera valor añadido, empleo de alta cualificación y retorno

BUSCA EN GOOGLE 'INVEST SPAIN VIDEOGAMES' A VER SI ENCUENTRAS ALGO

económico indiscutible. España no tiene tiempo que perder porque el tren no pasará dos veces", afirma Ignacio Pérez Dolset, co-presidente de Zed, fundador del centro universitario U-tad y presidente del Área de Contenidos Digitales de la patronal tecnológica, Ametic.

Gonzo Suárez, por su parte, insiste en que son menos importantes las subvenciones que otras iniciativas que ayuden a generar industria. A su juicio, es necesario prestar más atención a la figura del editor, para evitar que los estudios que desarrollan en España trabajen siempre para otros y hacer que el país se enriquezca con las propiedades intelectuales que se generen.

¿Pero qué medidas podrían adoptarse? El informe de Nordicity recomendaba al Gobierno británico imitar el modelo de Ontario, flexible y abierto a distintas iniciativas. "Deberían diseñarse créditos fiscales que sean lo bastante flexibles como para ser rentables para desarrolladores con modelos en mercados incipientes y, al mismo tiempo, que ofrezcan fuertes incentivos para la creación de franquicias fuertes. De entre las herramientas que tienen los gobiernos, los créditos fiscales son una de las más enfocadas en el mercado. Son muy predecibles y estimulan la inversión y el empleo, pero deben ir de la mano de otros mecanismos de apoyo". La opinión de esta consultora no debió servir de mucho, ya que el Gobierno de David Cameron retiró en junio del año pasado de sus presupuestos las ayudas fiscales previstas para el sector.



EL MÍTICO CAMPO DE fútbol de las oficinas de EA Sports, en Burnaby, donde se cocina, año tras año, *FIFA*.

Una encuesta realizada por el británico Sector Skills Council for Business and Information Technology, que ha contado con respuestas de 80 estudios británicos y 220 de Francia, Canadá y EE.UU., señala que para un 68% de los estudios de desarrollo la fiscalidad fue clave en su decisión de instalarse en un país. El diseñador francés de videojuegos, David Cage, que produjo *Heavy Rain* para PlayStation, explicaba recientemente a la revista Develop que la industria del videojuego francesa no podría competir sin el apoyo fiscal del Gobierno y que, de retirarse dichas ayudas, terminaría mudándose a Canadá.

Por supuesto, en España el sector del desarrollo es tan pequeño y la crisis económica tan aguda que las iniciativas van a ser relativamente humildes casi sin excepción y la opción de las grandes ayudas para atraer estudios extranjeros queda casi descartada. ¿Pero quiere decir eso que no tenemos nada que aprender de Canadá? Ni mucho menos. La lección más importante de todas las que puede enseñar este país es puramente simbólica: la importancia de elegir el videojuego y los contenidos digitales como uno de los pilares para el futuro industrial del país y llevarla con más orgullo que vergüenza. ■

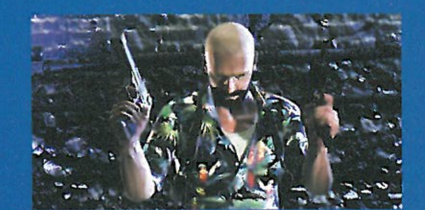
ALGUNOS DATOS...

- ✦ 16.000 ESPECIALISTAS EN MEDIOS DIGITALES
- ✦ 60 UNIVERSIDADES CON PROGRAMAS DE MEDIOS DIGITALES
- ✦ EL SECTOR CONTRIBUIRÁ CON 1.700 MILLONES DE DÓLARES AL PIB CANADIENSE EN 2011
- ✦ EL CRECIMIENTO ESTIMADO DE LA INDUSTRIA SERÁ DEL 17% EN LOS PRÓXIMOS DOS AÑOS.
- ✦ ENORME CALIDAD DE VIDA EN SUS CENTROS URBANOS, QUE LOS SITÚAN SIEMPRE ENTRE LAS MEJORES CIUDADES PARA VIVIR EN RANKINGS COMO EL DE THE ECONOMIST



> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen









EL ESPERADO REGRESO DEL TIEMPO BALA

EL EX POLI MAX DURO DE NYC

Hemos visto en acción la vuelta de Max Payne. Sin duda, Rockstar está poniendo el máximo de dedicación para que el ex policía regrese por la puerta grande.

Los más escépticos no ven con buenos ojos el nuevo rumbo de la saga *Max Payne*. Sin embargo, no es un estudio cualquiera quien está detrás, sino Rockstar, desarrolladora que ha demostrado año tras año, juego tras juego, que si alguien merece el margen de la duda son ellos. Sus obras destilan dedicación y esmero por los cuatro costados, como es el caso de *Max Payne 3*.

El estudio se está preocupando por conseguir ser lo más fiel posible a los dos títulos anteriores. Por ello está en contacto permanente con Remedy Entertainment, creadores del *Max Payne* original, para lograrlo.

El objetivo principal de Rockstar es conseguir que *Max Payne 3* se convierta en el shooter de acción cinematográfico más grande de todos los tiempos. Una aspiración de lo más osada pero que, piedra a piedra, quieren construir. Entre otras cosas, resulta sorprendente que intenten alcanzar esta meta desarrollando un juego con material 100% ingame, dejando a un lado las más que recurrentes cinemáticas de vídeo. Asimismo, al igual que hicieron previamente con *L.A. Noire*, en este título han tomado como referencia piezas audiovisuales para la ambientación estética y cultural. Se nota la influencia de algunas como Ciudad de Dios, El fuego de la venganza, la brasileña Tropa de élite y el documental Favela Rising.

Es posible que lo primero que te choque al ver el juego sea esa llamativa paleta de colores quemados, sobre todo en las fases en Brasil. Sí, porque en *Max Payne 3* saldremos de Nueva York para aterrizar en territorio carioca, aunque también contaremos con algunos niveles desarrollados en suelo norteamericano, en el cual disfrutaremos del Max más clásico -con su pasión por el alcohol todavía presente-. No queremos desvelar de momento puntos claves de la trama pero sí que hay que mencionar la profunda evolución que sufre el protagonista desde su desordenado apartamento de NYC hasta los barrios más peligrosos y atractivos de Sao Paulo.

Los niveles en los que nos desenvolveremos son propios de un mundo fidedigno a la realidad, plagado de minuciosos detalles. Más de uno seguro que se parará a disfrutar del trabajo realizado por Rockstar en este aspecto porque es, verdaderamente, digno de mención. Nada de lo que veamos en el juego estará ahí por casualidad.

Max Payne 3 ha nacido para continuar la línea del original pero ofreciendo su- »

PS3 360 PC

Max Payne 3

Género:
Acción
Desarrolladora:
Rockstar
Editora:
Rockstar
Online:
Sí
Lanzamiento:
Marzo de 2012
Idioma:
Textos
Voces


LOS NIVELES CLÁSICOS DE Nueva York vuelven a escena


VEREMOS LA EVOLUCIÓN DE Max de manera progresiva

ficientes novedades como para que merezca la pena adentrarse en esta nueva aventura policiaca. La esencia seguirá latente en elementos como el monólogo interno del protagonista, que nos permitirá conocer los pensamientos más oscuros y sinceros de Max, el ya conocidísimo y explotado tiempo bala -del que *Max Payne* es originario- y las tiras cómicas que introducían las escenas antaño, pero que ahora serán más dinámicas y cinematográficas.

Pero vayamos a lo realmente importante: las novedades. Contaremos con un sistema de cobertura que nos facilitará salir con vida de los peliagudos enfrentamientos. Las físicas -la destrucción, la interactividad con los escenarios y la fluidez en los movimientos- rayan a un nivel excelente, gracias a la mejora del motor de Rockstar y al Natural Motion, que otorga a los cuerpos peso real respecto al suelo, además de unas articulaciones completamente independientes. En términos de combate, habrá que andarse con ojo porque la vida no se regenera, deberemos administrar responsablemente los analgésicos. Además, se acabaron los bolsillos mágicos. Tendremos que decidir con cabeza qué armas portamos en cada momento. Se nos permitirá llevar las dos pistolas 'típicas' de los tiroteos, pero también una amplia variedad de combinaciones con ametralladoras, escopetas, rifles o pistolas. Sin embargo, si nos vemos en apuros por falta de balas, siempre podremos recurrir a los ataques cuerpo a cuerpo, con el añadido del brutal remate final. Mejor no tenerle asco a la sangre.

Asimismo, incorpora otras novedades, como el disparo de 360 grados desde el suelo o el 'golpe de gracia', que si contamos en nuestro inventario con un analgésico podremos machacar a un enemigo con un movimiento espectacular.

El fin de *Max Payne* es matar con estilo. Para lograrlo y lucirnos ante la cámara, deberemos saber aprovechar el tiempo bala, los nuevos movimientos y las físicas.

Como colofón, ***Max Payne 3*** contará con modo multijugador. Pero de esto hablaremos más adelante. ■







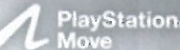
Esenciales

'MOMENTOS MAX PAYNE'

Si por algo se caracteriza *Max Payne* es por la espectacularidad de sus movimientos finales a la hora de matar a un enemigo. Cuando se active un 'Momento Max Payne' perderemos de vista durante un lapso de tiempo la perspectiva de la cámara habitual de juego para seguir de cerca la trayectoria de la solitaria bala que atravesará el cuerpo del desgraciado enemigo. Todo ello a cámara lenta, menos en el momento del impacto, el cual se acelerará para darle ese toque cinematográfico que quiere conseguir Rockstar en esta entrega de *Max Payne*.


EL ESTILO DE PELÍCULA DE HONG KONG ESTARÁ MUY PRESENTE EN MAX PAYNE 3







GOLDENEYE RELOADED 007

PERSONAJE EXCLUSIVO
HUGO DRAX
Y
PISTOLA LÁSER MOONRAKER
Solo en PlayStation®3

VUELVE LA AVENTURA DE BOND
QUE DIÓ COMIENZO A TODO



www.GoldenEyeGame.com www.facebook.com/GoldenEyeGame

4 NOVIEMBRE 2011







SONY
make.believe

PS3 360 PC MASS EFFECT 3

EN EL ESPACIO SÍ QUE OIRÁN TUS GRITOS...

¿La inmensidad del espacio te aterra? ¿Hordas de alienígenas intentan acabar con tu planeta? Llama al escuadrón de exterminio de Shepard, ahora con opciones multijugador incluidas. Lo que todos los seguidores de *Mass Effect 3* pedían a gritos.

Casi parece ser el año del tres. Infinidad de grandes lanzamientos van acompañados de esta dichosa cifra, reseñando por una parte cierta falta de originalidad y por otro la madurez de una generación que parece estar ofreciendo ahora mismo sus mejores momentos. De este modo vemos que franquicias tan importantes como *Gears of War*, *Uncharted* o *Modern Warfare* alcanzan su tercera entrega, para goce y disfrute de todos los fans que han cosechado durante los últimos tiempos.

Además, parece una tónica que no va a morir con el año 2011, sino que proseguirá durante los meses -o años- que le restan a la presente generación de consolas. El mejor ejemplo lo encontramos en *Mass Effect 3*, que llegará durante los primeros meses de 2012 para cerrar su trilogía. Se tratará de un título de corte continuista, que busca limar las aristas de anteriores entregas para ofrecer la mejor experiencia de ciencia ficción posible. Por tanto, podemos esperar más acción táctica, mejoras jugables y nuevas habilidades de personajes, más planetas y secretos por descubrir... Un sinfín de pequeños cambios que afectarán tanto a la campaña en solitario, como al sorprendente modo multijugador que, por supuesto, hemos probado.

Las novedades de la historia principal ya os las comentamos hace unos meses, por lo que nos centraremos en el prometedor modo online de *Mass Effect 3*. Y es que tras muchos rumores y quizá escuchando el clamor de la comunidad de jugadores, Bioware ha anunciado que *Mass Effect 3* incluirá un modo cooperativo para cuatro jugadores, separado de la historia principal,



Enemigos

DE TODO TIPO Y PELAJE

Una de las características más relevantes para los fans de la saga es el tipo de enemigos que aparecen, como alienígenas poseídos por los Reapers, humanos, Krogans y otras muchas razas. No vendrán solos, ya que Cerberus también será nuestro enemigo.

PC 360 PS3

Mass Effect 3

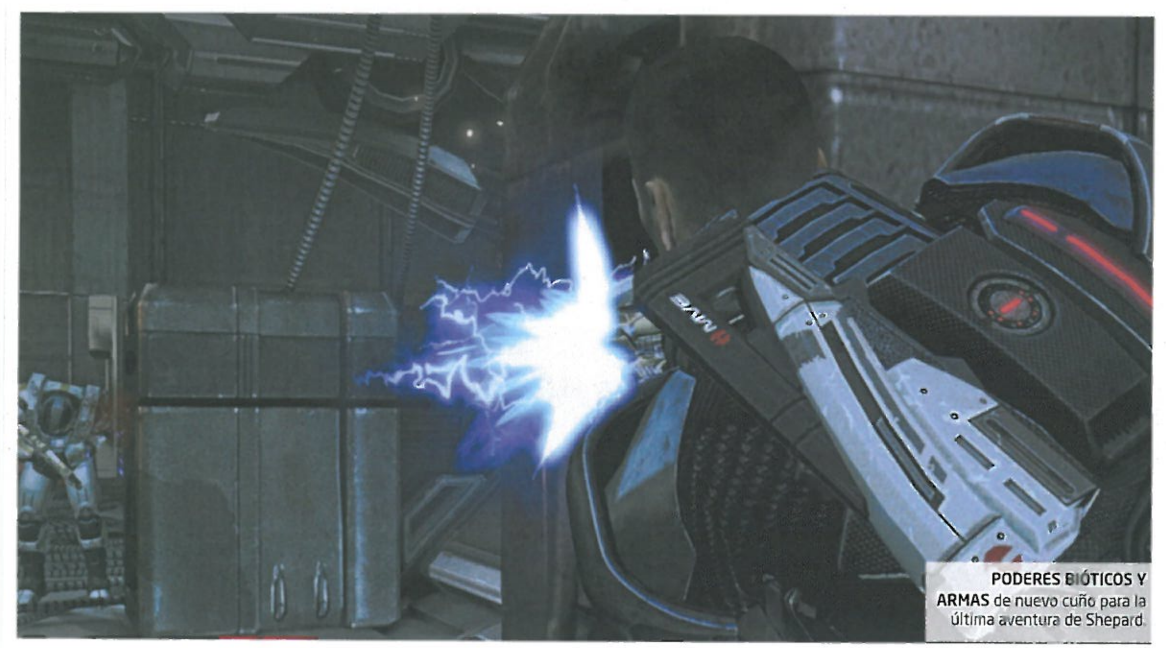
Género: **Acción/rol**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: Marzo de **2012**

pero con interacciones diversas en la historia. Se ha bautizado a esta opción como 'Universo en Guerra'.

El principal marcador de este modo será el nivel de 'Preparación de la galaxia' de cara a la esperada confrontación final contra los reapers. Este variará en función de diversos factores, que irán desde las acciones y decisiones del modo para un jugador, hasta los avances que tengamos en el modo cooperativo. Se mostrará como un mapa al más puro estilo Risk, con zonas de distintos colores que indican el nivel de preparación de cada zona del universo. Hay que recalcar que se puede conseguir el máximo de preparación jugando únicamente en el modo en solitario, no siendo estrictamente necesario el resto de posibilidades de interacción con el 'Universo en Guerra'.

Respecto a las opciones multijugador, funcionarán con el ya popular método del Pase Online. Es decir, haciendo uso de un código incluido en el juego original que permitirá a los primeros compradores del título acceder a todas sus características online.


ALIENÍGENA FLAMBEADO, PRONTO EN los mejores restaurantes.


PODERES BIÓTICOS Y ARMAS de nuevo cuño para la última aventura de Shepard.

UN REGALO PARA LOS FANS DE ESTA FRANQUICIA

En cuanto a su mecánica, nos encontraremos con un modo de juego más centrado en la acción que en el componente rolero, ya que nos pone en diversas arenas de combate extraídas del modo historia, pero indepedientes de ella, para colocarnos en la piel de nuevos personajes, creados específicamente para esta parte del título y que podremos mejorar. Serán seis razas y seis clases distintas las que tendremos a nuestra disposición, cada una de ellas con sus propias habilidades y deficiencias -como no podía ser de otra forma-. Sin embargo, no tendremos total liber-


EN LA CAMPAÑA CONTROLAREMOS a Shepard y sus amigos. En el multi, no.

tad al elegir nuestra clase, sino que dependerá de la raza que seleccionemos, debido a las especiales características de cada una de las especies que habitan este universo de Bioware.

También irán aumentando de nivel al recabar experiencia, aunque el límite máximo por personaje para esta parte del título es tan solo de nivel 20.

Tendremos que coordinarnos con nuestros amigos, usar los poderes bióticos de nuestros alter ego, cumplir objetivos y, sobre todo, luchar contra una constante oleada de fuerzas de Cerberus y Reapers de todas las razas de la galaxia que tratan de evitar que devolvamos la paz al universo.

Cada batalla toma la forma del bien conocido modo horda de *Gears of War*, con 11 tandas de enemigos que tenemos que ir superando. Si bien parece que en esta ocasión los objetivos serán más dinámicos y variables, no siempre centrados en la aniquilación de los alienígenas que se crucen en nuestro camino. Algunas veces tendremos que desactivar uno o varios artefactos, otras proteger una zona concreta de cada mapa,... Incluso se ha buscado incluir un pequeño elemento competitivo, al hacer que cada jugador tenga que colaborar, pero al mismo tiempo busque maximizar su propia puntuación que se mostrará al final de cada partida en una pantalla comparativa.

En la toma de contacto que tuvimos con esta porción de este esperado título quedamos gratamente sorprendidos por el nivel gráfico mostrado, así como por su ambientación. Sin embargo, la jugabilidad que nos ofrece no acaba de convencernos plenamente debido a que el componente estratégico pasa a un segundo plano (aquí no hay compañeros a los que dar órdenes, sino amigos con los que cooperar), primando así la acción en tercera persona, aspecto en el que *Mass Effect 3* siempre ha sido bueno, pero no excelente.

Quizá la culpa de este pequeño bajón se explica porque esta parte del título está siendo realizada por un pequeño equipo externo a Bioware Edmonton. O quizá, simplemente, se explique por el hecho de que desde la propia desarrolladora consideran esta parte del juego como un regalo a los aficionados de la saga por su fidelidad, por lo que no es necesario un cuidado extremo. Por suerte aún quedan varios meses para que el título esté terminado, teniendo así la oportunidad de pulir los pequeños detalles que puedan chirriar.

LAS NUEVAS OPCIONES MULTIJUGADOR NO SON MÁS QUE UNA MÁS DE LAS INFINITAS RAZONES PARA ESPERAR ANSIOSOS MASS EFFECT 3

La interacción con la campaña de la que hablamos anteriormente viene de la mano de diversas recompensas que conseguiremos al alcanzar el éxito en cada una de estas misiones. Pueden ser tropas de refuerzo, artefactos bélicos, radares... Todos ellos a aplicar en la interfaz del 'Universo en Guerra'. De esta manera, la campaña requerirá también de pequeños toques de estrategia. No todo va a ser subir nivel y mejorar a Shepard.

Ya queda bien poco para poder disfrutar del fin de las aventuras de Shepard y compañía, y este modo multijugador es solo una más de las infinitas razones que hay para estar ansiosos por su llegada. ■

Razas

SEIS MANERAS DE AFRONTAR UN APOCALIPSIS GALÁCTICO

Las opciones a la hora de seleccionar personaje en el modo multijugador determinarán las habilidades que tengamos. Por ejemplo cada raza tendrá una habilidad especial diferente. Los krogan sin ir más lejos tienen la habilidad de cargar contra el enemigo. El resto de opciones son: asari, humano, drell, salariano y turiano. A su vez, seis son las clases disponibles, dependientes de la raza: adepto, ingeniero, centinela, soldado, vanguardia e infiltrator.


LOS ENEMIGOS NO VAN a ganar premios precisamente por su belleza y cutis perfectos...

NUEVOS TIEMPOS PARA LOS GRANDES CLÁSICOS

Syndicate, el clásico de estrategia del estudio Bullfrog del genial Peter Molineux, se prepara para volver al primer plano de la actualidad de los videojuegos. Aunque la nueva versión tenga poco que ver con el clásico de 1993.

Corría el año 1993 cuando Bullfrog decidió volver a entrar en la historia de los videojuegos. Su nombre ya apuntaba muy alto gracias a títulos tan revelantes como *Populous*, pero *Syndicate* fue la confirmación del talento de estos británicos. Se atrevieron con esta interesante mezcla de acción y estrategia en un mundo cyber-punk, consiguiendo tal éxito, que los jugadores de todo el mundo aún recuerdan con anhelo las horas de disfrute a los mandos de los cuatro cyborgs que lo protagonizaban.

Precisamente por eso, por el deseo de los fans, Electronic Arts ha decidido que es el momento de devolver esta franquicia a primera línea. Sin embargo, lo hace alejándose en gran medida de sus raíces desde el primer momento, con un nuevo grupo de programación a cargo del proyecto, los suecos de Starbreeze, y un género totalmente diferente al del original, la acción en primera persona. De este modo, la polémica está servida con esta puesta al día.

Tanto es así que, en cada vídeo que se muestra, en cada presentación que se realiza, lo que se trata de evaluar son las similitudes con el título ya añejo, no su calidad o las amplias posibilidades que ofrece. Sin embargo, este extremo no es justo ni correcto, ya que no estamos ante un remake, sino que nos encontramos con la interpretación de Starbreeze de aquel mundo que nos presentó el estudio de Peter Molineux.

Por tanto, el punto de unión y cemento de esta producción es el mundo cyberpunk que encontramos. Un mundo donde los humanos son mejorados y controlados



CON CRYSIS, DEUS EX, MASS EFFECT Y MIRROR´S EDGE COMO REFERENCIAS



MILES KILO, EL PROTA, posando para la posteridad

Starbreeze

¿TE ACUERDAS DE ENCLAVE?

Puede que este grupo desarrollador sueco no te suene demasiado si nos referimos a sus proyectos iniciales, *Outforce* y *Enclave*, pero sus siguientes títulos recibieron una mayor atención por parte de la industria. *Las Crónicas de Riddick* y *The Darkness* son el mejor ejemplo de ello, siendo ambos considerados grandes títulos dentro de su peculiaridad. De estos destacaba ante todo un apartado técnico rompedor y un estilo visual único, que parece que están consiguiendo implementar también en ***Syndicate***. Su tratamiento de luces y sombras, la cámara al hombro del protagonista, el detalle en las facciones de enemigos y compañeros... Todo tan familiar y a la vez tan bien realizado, que no podemos esperar a probar este título más en profundidad. ¡Y aún tienen un juego pendiente de ser anunciado! ¿Qué será, será?









Género: **FPS**
Desarrolladora: **Starbreeze**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Lanzamiento: **24 de febrero 2012**



EL RIFLE GAUSS, CAPAZ de hacer girar esquinas a sus proyectiles.





POCA ESTRATEGIA Y MUCHA acción para este nuevo *Syndicate*.



EXTRAYENDO CHIPS AL ESTILO Desafío Total, pero por la oreja.

tecnológicamente y en el que las corporaciones controlan la sociedad hasta extremos casi inimaginables. Ahí es donde entramos nosotros como agente de una de las corporaciones, con el objetivo de atacar, secuestrar, robar chips y saquear a las compañías rivales. Todo vale por conseguir la tecnología del rival.

La mecánica jugable que se nos propone mezcla la acción más desenfrenada -siempre desde una perspectiva en primera persona- con el uso de diversos gadgets y la continua mejora del protagonista a través de un árbol de habilidades más que amplio. Los agentes no están limitados a las armas, sino que podrán ir ganando habilidades de control mental, ralentizar el tiempo, diferentes tipos de visión... Así veremos escenas en las que, por ejemplo, un tiroteo se ve resuelto por un suicidio enemigo inducido por nuestras habilidades.

En cierta manera nos recuerda al reciente *Deus Ex: Human Revolution*, por su flexibilidad a la hora de afrontar diversas situaciones, pero en este caso el enfoque hacia la acción es mucho mayor, teniendo menos alternativas en el desarrollo de las misiones y muchos más kilos de plomo que desperdigar.

Estas premisas se extienden también al multijugador cooperativo, que nos permitirá participar en un hilo narrativo diferente al de la campaña principal, con lo que contará con sus propias misiones y objetivos. En este caso se nos permitirá personalizar los personajes hasta cierto punto, obligando a los jugadores a colaborar para tener éxito en cada nuevo encargo. El apoyo en estas misiones será casi

MÁS QUE UNA PUESTA AL DÍA, UNA REINTERPRETACIÓN DEL ORIGINAL SEGÚN LAS TENDENCIAS ACTUALES

obligatorio en esta ocasión, con enemigos mucho más poderosos, continuas maniobras de distracción y habilidades aplicables solo sobre los compañeros. Interesante, aunque algo confuso en un principio.

En resumidas cuentas, parece que Starbreeze está haciendo bien las cosas con esta reinterpretación. Sabe mantener la esencia original al tiempo que renueva las bases jugables para ponerlo a la altura de los grandes de hoy en día. ■

3DS MARIO KART 7

LLEGAN LOS KARTS PARA ACELERAR LAS VENTAS

Una serie que ha triunfado en todas y cada una de las plataformas en las que ha salido, y lleva haciéndolo veinte años en consolas de Nintendo, pone el combustible necesario para que 3DS dispare sus ventas de software a golpe de karts y un buen sistema de competición online.

Con ese siete al final del título, Nintendo parece querer retar a todos los que dicen que la compañía nipona abusa de sus títulos estrella. Recordemos que la serie *Mario Kart* lleva 50 millones de copias 'colocadas'. Estamos seguros de que esta edición va a ser un nuevo éxito.

Lo primero que podríamos pensar es que se iba a calcar la edición de *Mario Kart Wii* con el añadido de las tres dimensiones. Pero nada más lejos de la realidad. Sí es cierto que estéticamente pueda parecerse, pero la verdad es que supera al juego de la consola de sobremesa en lo puramente visual. Si nos fijamos en lo que se refiere al 3D, la gran 'novedad' del título, solo tenemos buenas sensaciones. Está bien implementado y no se desajusta con los movimientos del coche, al menos cuando usamos el control del stick para manejar el kart. Aunque también es verdad que si pasamos al modo en primera persona (que también nos ha parecido una buena novedad) y manejamos el kart con la propia consola, lo de tener 'enfocadas' las 3D en todo momento se convierte en tarea imposible. Las 3D aportan algo al juego como es la capacidad de hacer mejor los cálculos de distancias entre objetos, vehículos y elementos del circuito.

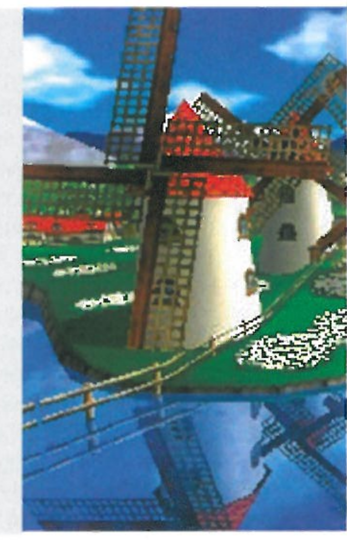
Tenemos que referirnos, sin ninguna duda, a la personalización de los karts, la introducción de nuevos tipos de vehículos y, como es habitual, la llegada de nuevos personajes, circuitos y power-ups que ayudan a que el juego sea siempre más completo que el anterior.

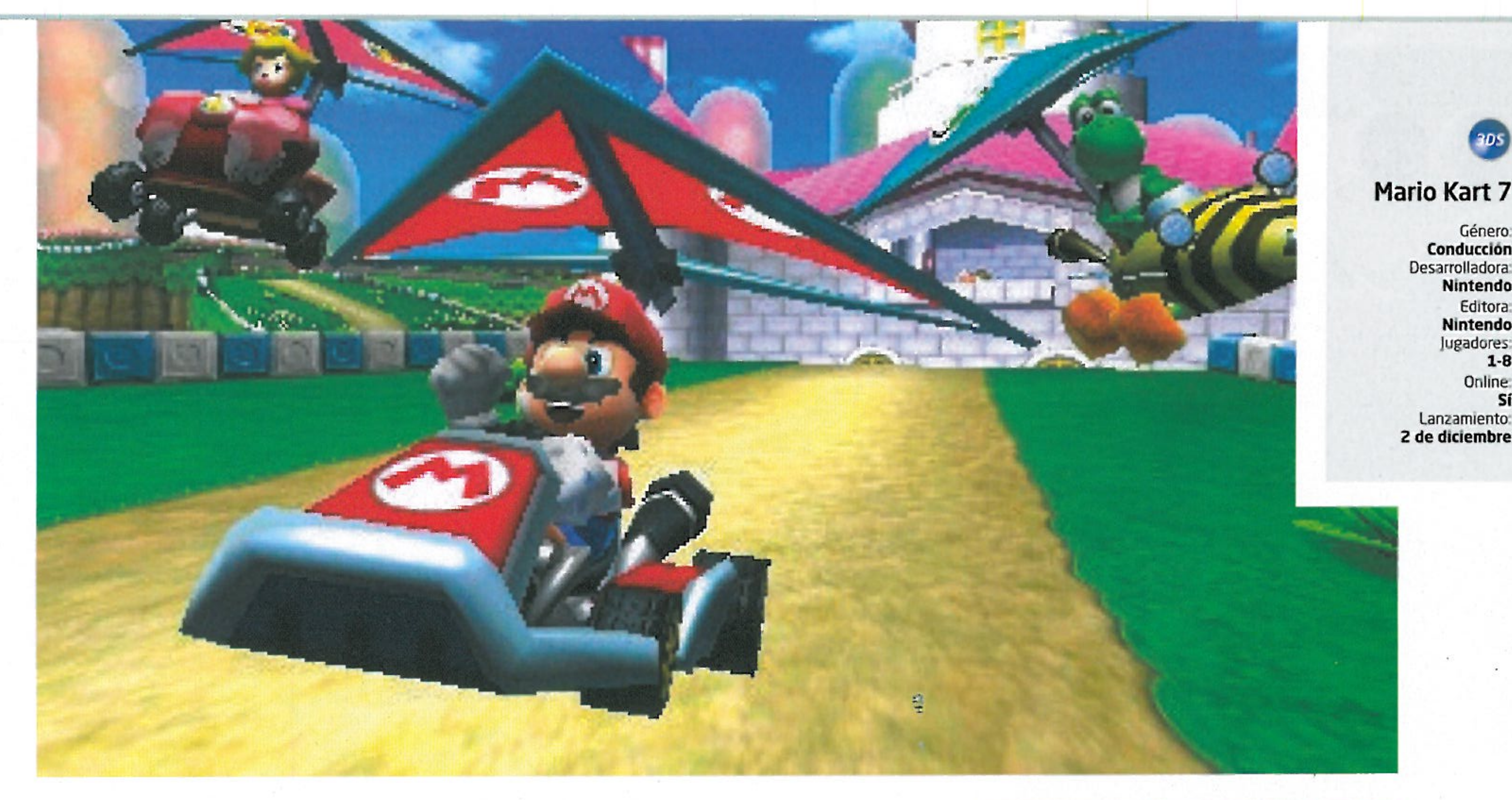
En la personalización de los karts, vemos

Online

COMUNIDAD KART

Uno de los capítulos estrella del juego es el apartado online. En esta ocasión, además de las carreras a través de la red entre varios jugadores, uno de los puntos en los que Nintendo quiere hacerse fuerte es la creación de una comunidad de usuarios de *Mario Kart*. Para ello facilitará las cosas con elementos, como las tablas de estadísticas que, gracias a la función del StreetPass, podrán ser compartidas con cualquier otro jugador con el que nos crucemos por la calle. Mientras, el SpotPass será utilizado para subir récords a modo de fantasma y poder competir contra un adversario sin que le tengamos delante o en línea.





3DS

Mario Kart 7

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2 de diciembre**

que no es algo puramente estético, sino que los cambios que vayamos haciendo al vehículo a medida que avanzamos en el juego y obtenemos las monedas necesarias para hacerlo, afectan directamente a la conducción. En esta ocasión la repercusión es directa e inmediata. En cuanto a los nuevos personajes, tenemos que hablar de Mario Metal, Shy Guy, Mii, Lakitu, Abeja Reina y Floruga, cada uno de ellos con sus particularidades que, también, afectarán en la conducción dependiendo del tipo de coche que elijamos para ellos. En el caso de los circuitos, *Mario Kart 7* combina nuevos torneos y circuitos con algunos que ya hemos podido disfrutar en juegos anteriores, pero que se verán adaptados a las 3D de la portátil de Nintendo.

LAS MEJORAS EN LOS KARTS AFECTAN DIRECTAMENTE A LA CONDUCCIÓN

Siendo un juego sencillo como sugiere su mecánica de carreras de coches, se nota el trabajo de Nintendo para ofrecer algo nuevo y distinto gracias a nuevos tipos de vehículos que atravesarán tierra, mar y aire y una conducción que siendo accesible ofrecerá opciones para los jugadores de toda la vida con el control tradicional, aquellos que quieran probar con el control por movimiento de la consola y, en definitiva, todo el público que quiera entrar en el mundo de *Mario Kart*. ■



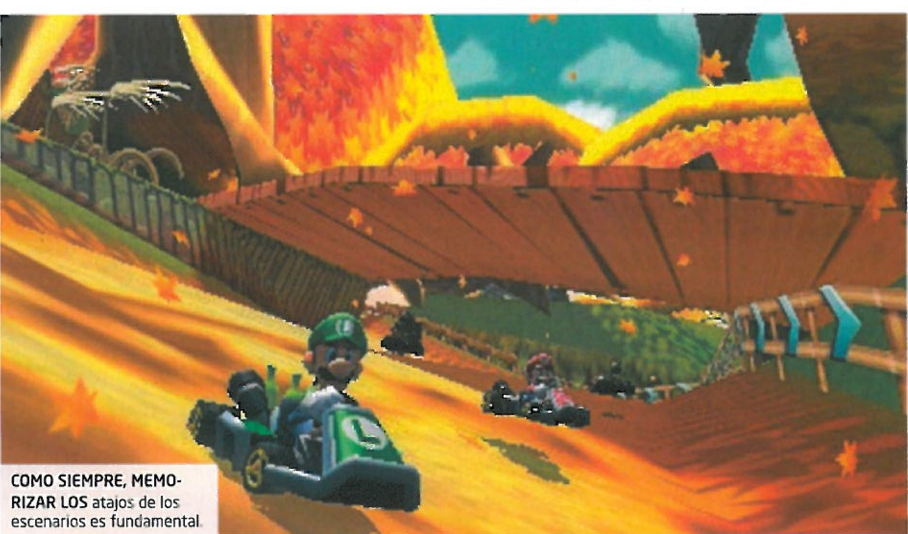
Power-ups

UNA ENORME VARIEDAD DE NUEVAS HABILIDADES

Si *Mario Kart* es una saga de carreras de coches distinta por el uso de los power-ups para interactuar con los vehículos de los rivales. Para esta nueva entrega, Nintendo introduce la Cola de Mapache para golpear a rivales y obstáculos, la Flor de Fuego para poder lanzar un número limitado de bolas de fuego y el Lucky 7, que permite elegir entre siete power-ups clásicos.

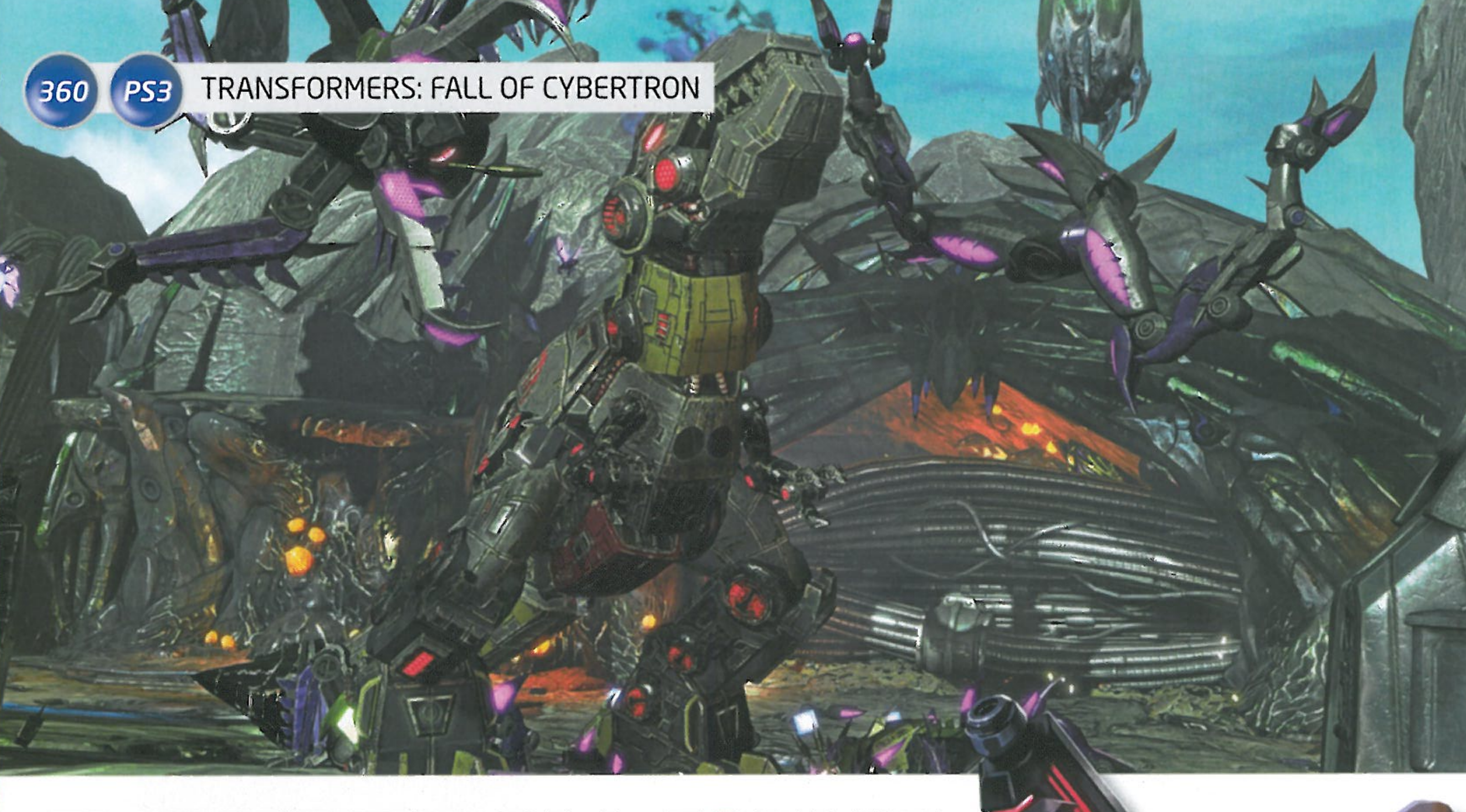


SE HAN INTRODUCIDO NUEVOS tipos de vehículos: aéreos y acuáticos.



COMO SIEMPRE, MEMORIZAR LOS atajos de los escenarios es fundamental.

360 PS3 TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON



CYBERTRON SIGUE CON SU GUERRA

Obviando un poco la última entrega de los famosos robots transformables, hay que decir que los fans de la franquicia todavía recuerdan con mucho cariño el exitoso *La Guerra por Cybertron*. Menos mal que llega su secuela.

Hace algunas semanas tuvimos la suerte de acudir a la NYCC (New York Comic Con), donde nos reunimos con el equipo de High Moon Studios para que nos contaran, en rigurosa exclusiva, todos los detalles del regreso de Cybertron. Matt Tieger, Game Director del estudio, hizo de maestro de ceremonias mientras observábamos, en movimiento, buena parte de los niveles de la nueva entrega.

La secuela del título que llegó hace algo más de un año, llevará por título ***Fall of Cybertron***, aunque la temprana versión que nosotros tuvimos ocasión de ver lucía otro nombre, tan solo un denominativo de desarrollo: Transformers Apocalypse. Y este 'working title' nos da una idea de la que se nos viene encima con este juego, continuación la de guerra civil entre transformers y decepticons que ya vivimos en *La Guerra por Cybertron*. .

UNA DE LAS MAYORES SORPRESAS ES LA APARICIÓN DE LOS 'DINOBOTS'

Matt Tieger insistió, al principio de la presentación, en varios elementos clave que han resultado vitales en el desarrollo de esta secuela: el juego contará con una historia mucho más profunda e interesante para los fans, continuación del juego anterior pero con una identidad propia (lo que hará que cualquiera pueda disfrutarlo sin necesidad de haber jugado el título prtevio); el juego es un shooter mucho más moderno, adoptando una vista de cámara en tercera persona mucho más cercana al personaje (al estilo Gears of War); y se han añadido muchas más y mejores transformaciones, muchas más armas, más habilidades y muchas sorpresas dedicadas a los fans de los famosos robots.

En los diferentes niveles de la campaña individual que tuvimos ocasión de disfrutar (protagonizados por Optimus Prime, Bumblebee, Starscream, Jazz o Grimlock, entre otros), comprobamos la mezcla de estilos que ofrece el juego dependiendo del robot, de cualquiera de las dos facciones, que tendremos que manejar. Hay momentos de conducción o vuelo, otros de pura acción, otros de sigilo y



Vuelven los Dinobots

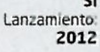
PONME AHÍ A UN T-REX

Uno de los elementos más representativos de esta nueva entrega será, sin duda, la aparición estelar de los Dinobots, ese comando de élite de los Transformers que se transformaban en impresionantes dinosaurios de metal. Nosotros tuvimos ocasión de ver una fase protagonizada por Grimlock, un enorme robot que se transformaba en un temible Tiranosaurio Rex. En la escena que presenciamos, Grimlock tiene que resistir varias oleadas de terribles 'insecticons' (robots con forma de insecto) para liberar a un compañero con forma de stegosaurio. En modo Dino, Grimlock podía pegar dentelladas o, incluso, lanzar un buen chorro de fuego por la boca. ¡Bestial!




Transformers: Fall of Cybertron

Género: **Acción**
Desarrolladora: **High Moon Studios**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**





LOS DINOBOTS HACEN SU aparición en esta entrega. Y el modo Dino es una auténtica pasada.







LOS FINALES DE FASE estarán protagonizados por enormes y complejos enemigos finales.



EN EL JUEGO PODREMOS ir mejorando las armas en una especie de 'cajeros automáticos'.

otros de enormes batallas. En todos ellos nos sorprendieron los enormes escenarios abiertos y la impresionante calidad gráfica que muestra. Las transformaciones son geniales y las habilidades de los robots nos encantaron. Además, hay un sistema de mejora de habilidades y armas muy interesante y completo. Aunque una de las mayores sorpresas fue descubrir a los 'Dinobots', que hacen su aparición estelar en este juego y en forma jugable.

Además de la enorme y variada campaña, vimos algo del modo multijugador, que incluye cuatro clases de robot (infiltrator, destroyer, engineer y titan). Este modo incluye un editor de personajes impresionante que permitirá cambiar hasta la voz del robot. ■

¡ESTÁ TODO REPLETO DE CHARLIES!

1C Company y FX Interactive rinden un homenaje a los amantes de los comienzos de la saga *Men of War* con esta iteración de la saga mucho más orientada a la campaña de un jugador.

Que somos amantes de la saga *Men of War* es un hecho si sois lectores asiduos de Marca Player, y con *Men of War: Vietnam*, aunque ya habíamos podido probar sus excelencias en el idioma de T.S. Elliot durante nuestro viaje a Praga que pudisteis leer hace varios números, no ha sido hasta ahora que FX Interactive nos ha permitido echarle una visual a la versión española.

Por de pronto y como os avanzábamos más arriba, *Men of War: Vietnam* supone casi un homenaje a los muchos seguidores de la franquicia al devolver la importancia a la campaña, tras un genial *Assault Squad*, centrado básicamente en el multjugador. ¡Pero qué bien centrado que estaba!

ESTA ENTREGA CENTRA SU ATENCIÓN EN LA CAMPAÑA PARA UN JUGADOR Y EN LAN O INTERNET

En esta ocasión, además, 1C Company ha querido ponerse a prueba y presenta el primer *Men of War* en otro marco histórico, más alejado de la II Guerra Mundial: el conflicto en Vietnam de los años 60.







PC

Men of War: Vietnam

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **1C Games**
Editora: **FX Interactive**
Jugadores: **2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Noviembre 2011**
Idioma:
Textos
Voces



¿OS IMAGINÁIS ESTA ESCENA con música de rock años 60? Pues así es. ¡La BSO es una pasada!

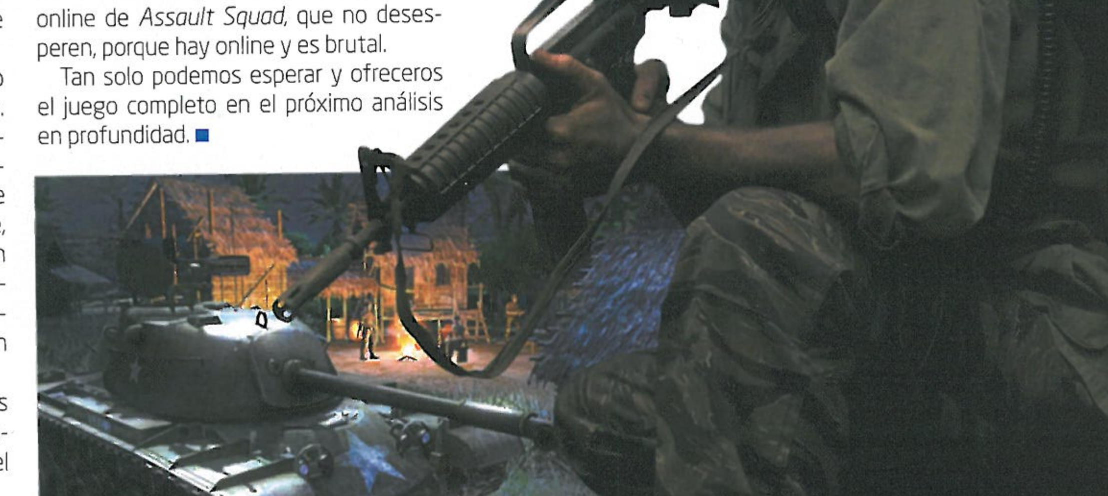
Esto es de una importancia vital a la hora de plantear el uso de armamento más sofisticado. Porque sí, amigos, en *Men of War: Vietnam* encontraremos todos los detalles geniales que han hecho popular a la franquicia: todas las unidades tienen su propio inventario y accesos rápidos a distintas armas, objetos, curación, munición,... todavía más potenciado en Vietnam debido a la vital importancia de la microgestión.

En este Vietnam, el uso personalizado de cada unidad se convierte en decisivo. Tanto es así, que las propias unidades tienen nombres y apellidos y siempre manejaremos grupos reducidos en misiones de incursión, sabotaje, limpieza,... por lo que, aunque tendremos a nuestra disposición tanques, cañones y apoyo aéreo, la mayor parte del juego está orientada a controlar un reducido número de hombres en combate contra infantería.

Men of War: Vietnam viene con dos campañas para un sólo jugador, una desde el punto de vista americano y otra del ruso, en apoyo de Vietnam del norte que, además pueden ser jugadas también en cooperativo en LAN o internet.

La edición especial de FX añade escenarios adicionales y un modo de juego multijugador de equipo contra equipo, con el estilo tradicional de la saga, por lo que los que se estaban echando las manos a la cabeza, tras haber disfrutado del online de *Assault Squad*, que no desesperen, porque hay online y es brutal.

Tan solo podemos esperar y ofreceros el juego completo en el próximo análisis en profundidad.



UN NUEVO UNIVERSO DE CAPA Y ESPADA

Jugamos las primeras horas de uno de los juegos más sorprendentes de los primeros meses de 2012. Rol y acción en tiempo real en un mundo creado específicamente para este título, que desde ya huele a franquicia de largo recorrido.

En estos tiempos extraños en los que la originalidad y la innovación son una joya rara entre una pléyade de franquicias eternas, parece raro que un estudio de nuevo cuño se atreva con un título salido de la nada. Es el caso de ***Kingdoms of Amalur: Reckoning***, el mejor ejemplo de que las mentes más brillantes son aún capaces de dar una vuelta de tuerca incluso al género más denostado. En este caso, las mentes pensantes detrás de tan compleja denominación son los Ken Rolston, responsable de títulos tan relevantes dentro del género como *Elder Scrolls III* y IV –más conocidos como *Morrowind* y *Oblivion*-, R.A. Salvatore escritor de renombre que se ha encargado de la concepción del mundo en que se basa el juego, y Todd McFarlane, creador de *Spawn*, responsable de la faceta artística del título.

Así pues, contando con este elenco de genios, las expectativas se han situado verdaderamente altas, más aún tras haber probado las primeras horas de juego de este potentísimo juego de rol y acción en mundo abierto. El punto de partida de la aventura es la resurrección de nuestro protagonista, recién asesinado en las guerras que asolan Amalur. Se trata de la excusa perfecta para permitirnos personalizar la apariencia de nuestro personaje al más puro estilo de los juegos de rol clásicos. Cuatro serán las razas, e incluso podremos seleccionar la habilidad innata de nuestro personaje. Pero hasta ahí llega



UNA APUESTA ARRIESGADA CON MUY BUENA PINTA





EN LOS CINCO TERRITORIOS encontraremos incontables poblaciones y aldeas.

Franquicia

EL INICIO DE UNA NUEVA MARCA

La historia detrás del desarrollo de este título comenzó en 2006, cuando 38 Studios se fundó y empezó a diseñar un MMO en un nuevo universo de fantasía medieval, Amalur. El proceso de desarrollo continuó hasta tres años después, cuando esta compañía se hizo con los servicios de Big Huge Games. A partir de este momento es cuando se decide cambiar el rumbo de la producción, orientándolo a una jugabilidad para un jugador más al estilo de los juegos de Ken Rolston -trabajando en Big Huge Games-. Desde entonces, oficialmente, solo existe este título, pero la realidad es que, al mismo tiempo, el estudio sigue trabajando en el MMO, considerando a ***Kingdoms of Amalur: Reckoning***, como un primer acercamiento a este mundo.



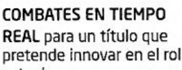




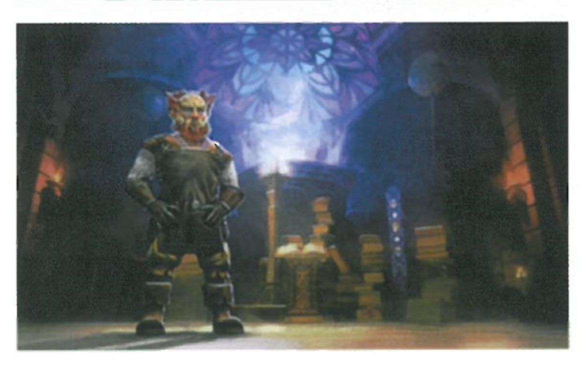
Kingdoms of Amalur: Reckoning

Género:
Acción/rol
Desarrolladora:
38 Studios
Editora:
Electronic Arts
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
Febrero de 2012





COMBATES EN TIEMPO REAL para un título que pretende innovar en el rol actual.



ROLSTON, MCFARLANE Y SALVATORE HAN CREADO UN MUNDO APASIONANTE Y ÚNICO



nuestro trabajo de modificación del protagonista.

Como dice el propio Rolston, a partir de ese momento, nuestro destino se convierte en una hoja en blanco donde somos los únicos que podemos escribir la siguiente línea. Argumentalmente se justifica con nuestra resurrección inesperada, obra de un gnomo obsesionado con la inmortalidad. Al volver nuestro personaje a la vida, nos convertiremos en el primer ser de ese mundo que no tiene destino escrito, lo que nos permitirá elegir con total libertad a partir de ese momento. Esto afecta a la parte jugable mediante el sistema de 'destinos', que no son ni más ni menos que las distintas profesiones que podemos otorgar a nuestro personaje en cualquier momento. Todas ellas dependen de la experiencia que vayamos ganando en las tres disciplinas existentes: fineza, hechicería y poder. Al avanzar en cada uno de estos árboles de habilidades, iremos consiguiendo también cartas de destino, que nos otorgarán distintas habilidades intercambiables en cualquier momento. Incluso podremos combinar destinos para formar otros nuevos. Un ejemplo de esto último sería el Warlock, una combinación de mago con habilidades cuerpo a cuerpo.

Esto se combina con su sistema de combate dinámico, cercano a títulos como *God of War*, pero basando los combos en el timing de las pulsaciones en lugar de combinaciones locas de botones. Esto sitúa a ***Kingdoms of Amalur*** más cerca de la acción por momentos que del rol, pero cumple con creces su objetivo de ofrecer un acercamiento original y casi único a este género. Habría que añadirle, además, el esquema completamente abierto de la aventura, con un mundo masivo en tamaño, dividido en cinco zonas distintas entre sí. Tendremos total libertad para movernos por Amalur, teniendo que hablar con distintos personajes, realizar –o no– misiones secundarias, etc. Eso sí, el hilo argumental principal será único, sin ramificaciones en las misiones que nos proponga.

Finalmente, la guinda la pone 'todo lo que no es luchar', siendo necesarios momentos de negociación con personajes, sigilo, comercio... Algunas de estas posibilidades las veremos en conversaciones, con un sistema similar a *Mass Effect*. Sin embargo, quedarnos solo con estas pinceladas sería injusto, dado que estamos ante una experiencia mucho más amplia. ■



LAS HABILIDADES DE NUESTRO personaje dependerán del destino que equipemos.

FANTASÍA EN EL TIEMPO Y EL ESPACIO

Mismo universo, personajes conocidos, gráficos en la línea de la serie y mejoras en la jugabilidad. Las nuevas características de FFXIII-2 buscan un objetivo común: romper con la linealidad de su predecesor.

Square Enix quiere seguir explotando el universo Fabula Nova Crystallis y lanza la secuela de un juego que, pese a su calidad técnica, le llovieron críticas fundamentadas en su linealidad. Por eso, el equipo que lidera Motomu Toriyama promete presentar novedades importantes para subsanar esta falla. Como principal protagonista parte Serah, la cual emprenderá un viaje en busca de su hermana, Lightning, acompañada de caras ya conocidas y vistas en FFXIII. La exploración de entornos, que era prácticamente nula en su predecesor, se verá incrementada en esta secuela, aunque queda por ver si alcanzará el peso de otros títulos de la saga. Los moguris tendrán un papel importante a la hora de desbloquear y conseguir objetos. Ahora podremos lanzar por los aires a estas graciosas criaturas para que alcancen items a los que nosotros no llegamos. Además, su cuerpo brillará cuando estemos cerca de un objeto a tener en cuenta. El modo "Live Trigger" nos permitirá ser partícipes de los diálogos de nuestros protagonistas. Podremos elegir entre varias respuestas y esto influirá en la adquisición de una u otra información. La elección de una u otra opción no será decisiva en el devenir de los hechos importantes de la trama, sino que, simplemente, dotará de mayor libertad al jugador. Sin embargo, lo que verdaderamente rompe con esa linealidad, es el nuevo modo "Historia Crux". Viajaremos en el espacio y en el tiempo a través de puertas destinadas a tal efecto. En cada nivel habrá una puerta. Para acceder a ella deberemos reunir un mínimo de artefactos distribuidos por el nivel. Una vez conseguido, traspasaremos todas las barreras de la física para viajar a nuevos lugares y nuevas épocas. Lo haremos a través de una interfaz que nos permitirá volver en cualquier momento a un nivel ya desbloqueado. De esta



NUEVO SISTEMA DE INTERACCIÓN con los monstruos presentes durante la exploración.



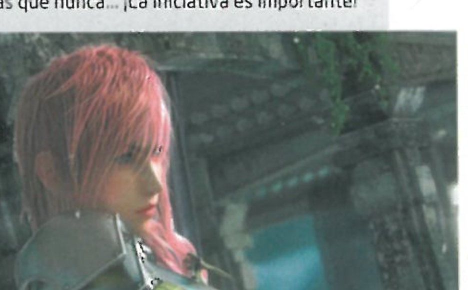


ACERTAR CON LOS QTE será fundamental para rematar a algunos monstruos

Atento al reloj

ATACA EN EL MOMENTO JUSTO

Cuando nos crucemos con un monstruo aparecerá el 'Reloj Mog', una especie de reloj que indicará el momento justo para atacar o huir. Si atacamos nada más aparecer, iniciaremos el combate en una posición ventajosa. Si esperamos sin hacer nada junto al monstruo, este llevará la iniciativa de ataque y comenzaremos el combate con nuestro enemigo en igualdad de condiciones. Y si no nos alejamos lo suficiente antes de que la aguja llegue al color rojo, comenzaremos el combate en posición de desventaja. Obviamente, si somos rápidos esquivando al enemigo y huyendo a la carrera, no daremos tiempo a que la aguja llegue al límite de tiempo y escaparemos con éxito. Así que, ahora más que nunca... ¡La iniciativa es importante!









Final Fantasy XIII-2

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Square Enix**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Febrero de 2012**



EL SISTEMA DE COMBATES sigue la línea de FFXIII.


NUEVAS FUNCIONES DE EXPLORACIÓN con los moguris.


KAIAS ES UNA DE las caras nuevas del juego.

LOS VIAJES EN EL TIEMPO ROMPEN CON LO VISTO EN FFXIII




ASÍ LUCEN LAS PUERTAS espacio-temporales del modo Historia Crux.

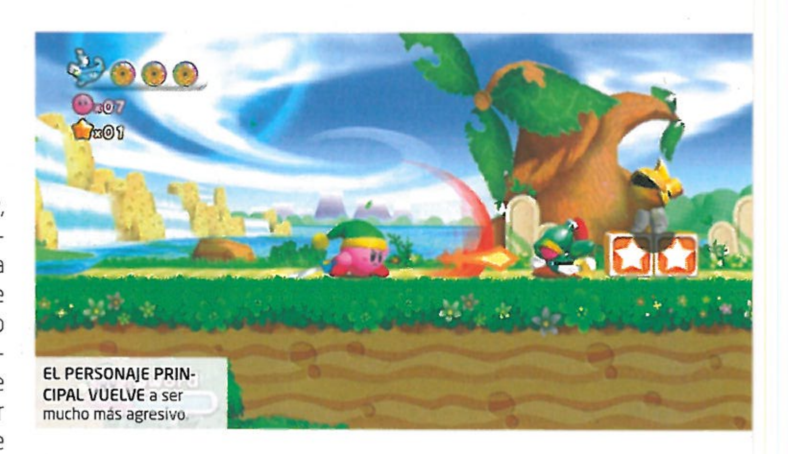
forma, los niveles no quedarán "cerrados" tras nuestra primera visita, sino que volveremos a ellos para desbloquear nuevas partes del juego o hacer frente a desafíos de mayor nivel. En el sistema de combate destaca el "daño de sangre", una novedad que buscará acortar los combates. Ahora no podremos recuperar el total de la salud arrebatada durante la pelea, sino que la capacidad de recuperación irá disminuyendo progresivamente a lo largo de la batalla. Con esto se pretende no alargar en exceso los combates, sino crear enfrentamientos nivelados y no tan monótonos. Durante la exploración visualizaremos a un solo miembro de nuestro equipo, pero no necesariamente tendrá que ser el que el juego imponga de forma predeterminada, sino que podremos elegir al líder del grupo, el cual también será el personaje que manejemos durante los combates. Además, los combates no terminarán si el líder cae, sino que podremos cambiar de personaje durante estos. Para mejorar las habilidades de nuestros héroes, volveremos a recurrir al Cristarium, que ahora no presenta límites. Desde el principio podremos avanzar hasta donde queramos. También podremos incluir monstruos en nuestro equipo, pero su proceso de mejora no va ligado al Cristarium, sino que seguirá una línea distinta de evolución, no tan detallada como la de los personajes principales ■

AL FIN, EL KIRBY QUE NO SALIÓ EN GAMECUBE

Siempre en el armario de próximos lanzamientos de Nintendo, el regreso del Kirby más puro se apunta a la ola de títulos que enterrarán a la Wii con gloria.

Cuentan que Sakurai maldijo al cielo cuando Nintendo anunció el lanzamiento de *Kirby Epic Yarn*, un juego bonito pero sin el espíritu agresivo del Kirby que él creó. En ese lugar debería haber aparecido ***Kirby's Return to Dream Land***, el juego que ya hemos tenido la oportunidad de ver y que llevaba en HAL Laboratory desde el año 2005, cuando se anunció en el E3 que aparecería para GameCube. Seis años después, y con Wii casi diciendo adiós, Kirby vuelve a convertirse en ese frenético personaje de plataformas en un título con identidad propia, pero cargado de elementos que ya hemos visto funcionar en juegos de Nintendo como *New Super Mario Bros. Wii* o el más reciente *Donkey Kong Country Returns*. Y fundamentalmente nos referimos al apartado multijugador cooperativo en el que cualquier jugador puede entrar en mitad de una partida y, presionando un botón del mando y escogiendo personaje, adherirse a la aventura en curso. Solo un detalle raro, para el que seguro Nintendo tiene respuesta pero que a nosotros se nos atraganta: el sistema de vidas. Mientras que el personaje principal, Kirby, que es el auténtico líder de la partida, cuenta con un contador de vidas propio que si llega a cero hace que la partida finalice, el resto de personajes tienen unas vidas comunes para compartir y, aunque ellos mueran, si Kirby sigue en pie, la partida sigue adelante. Moraleja: si quieres avanzar en el juego, que el mejor de tus amigos maneje a Kirby.

Pero volviendo al juego en su mecánica, lo que Nintendo plantea con este 'regreso' a Dream Land es también una vuelta a las dos dimensiones. Ahora lo llaman 2.5D porque el desplazamiento lateral se desarrolla sobre escenarios tridimensionales, pero es una cosa estética más que práctica. Si asumimos que el control es el de un plataformas de scroll lateral, la mecánica es idéntica al del *Kirby's Adventure* de Nintendo 64, pero con los añadidos de



EL PERSONAJE PRINCIPAL VUELVE a ser mucho más agresivo.

EN EL MULTIJUGADOR, KIRBY ES EL LÍDER DE LA PARTIDA



Wii

Kirby's Return to Dream Land

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **HAL Laboratory**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: **25 de noviembre**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

EL 2.5D ES EL entorno escogido para este juego de desplazamiento lateral.





ALGUNOS DE LOS PODERES especiales pueden ser combinados para ser superespeciales.

los últimos años: cooperativo y nuevo sistema de poderes.

Tenemos que recordar que Kirby, antes de todos los juegos (casi spin offs) en los que el protagonismo lo tenían los hilos, la pintura o el látigo, era una criatura glotona que se zampaba enemigos y les copiaba sus poderes para utilizarlos. En esta ocasión no solo puede copiar esos poderes, sino que además los puede combinar para crear poderes nuevos y, a veces, hasta inesperados. De la habilidad para desplazarse por el entorno de plataformas y la buena gestión de los poderes dependerá el éxito en la aventura, aunque hay que decir que el nivel de dificultad que plantea el juego es, sinceramente, más bajo de lo habitual. En eso colabora la gran cantidad de vidas disponibles y minijuegos que permiten que adquiramos una buena reserva de 'salud' para salvar los obstáculos más complicados.

Como novedades del juego también se contará con superenemigos, rivales algo más difíciles y que contarán con superhabilidades. En el apartado de coleccionables, ***Kirby's Return to Dream Land*** desperdiga nada menos que 120 esferas de energía a lo largo y ancho de la 'Tierra de Ensueño' para que los encontremos. Para llegar

A MUCHOS LES SORPRENDERÁ LA ENERGÍA DE ESTE NUEVO KIRBY

a ellos, en muchas ocasiones tendremos que atravesar los agujeros negros que solo aparecerán cuando derrotemos a los jefes secundarios de cada nivel, la única forma de acabar realmente el juego y desbloquear nuevos niveles y fases extra.

La vuelta de Kirby no va a decepcionar a nadie. Eso sí, puede que a muchos les sorprenda la energía de este Kirby con respecto al que acabamos de ver en *Kirby: Mass Attack* para Nintendo DS o el menos reciente *Epic Yarn*.

Sin embargo, seguro que Sakurai respira más tranquilo ahora que su criatura rosa vuelve a agitarse con la violencia y el frenesí del carácter que él imprimió a la saga. ■



EL COLORIDO Y EL diseño vuelven también a los orígenes de la saga.



FIFA Street

Género: **Deportes**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Marzo de 2012**



LOS NUEVOS PERSONAJES SERÁN los grandes protagonistas de este edición mejorada.







EL MEJOR FÚTBOL SE JUEGA EN LAS CALLES

Electronic Arts reactiva, cuatro años después, su franquicia de fútbol callejero. El objetivo que se han fijado con este nuevo título es conseguir ofrecer la mejor experiencia posible de deporte en la calle.

Han pasado ya cuatro años desde que recibimos la última entrega de *FIFA Street*. La razón de tal espera es la escasa calidad de aquella tercera parte, que además no contó con el beneplácito del público.

Sin embargo, los tiempos han cambiado. Ahora que parece que está de moda eso de reiniciar sagas, se ha anunciado a bombo y platillo el retorno del mayor espectáculo futbolísitico a pie de calle. Esta vez su mejor arma viene del hermano mayor de esta producción, *FIFA 12*. Y es que en esta ocasión se ha aprovechado tanto su motor gráfico como buena parte del sistema de control e incluso el sistema de colisiones que estrenó la última entrega de *FIFA*.

Esto hace que nos encontremos con un juego mucho más realista e intenso, sin perder ese toque arcade característico, que viene de la mano de las filigranas más locas jamás vistas con un balón en los pies. Éstas han sido capturadas directamente de los mejores deportistas dentro de esta especialidad callejera. Para aquellos que necesitan cifras, encontraremos prácticamente el doble de movimentos que en su hermano mayor. Toda una declaración de intenciones.

En cuanto a modos de juego, encontraremos gran variedad de opciones, desde encuentros de dos contra dos a partidos de fútbol sala, indoor soccer (con rebotes) o fútbol panna (con porterías más bajas y anchas). El objetivo es ofrecer una variedad mucho mayor, que acompañe al recién estrenado realismo gráfico y a la jugabilidad a prueba de bombas que presentará.

Vendrá, además, arropado por un gran número de equipos con jugadores reales (más de 120 equipos de todo el mundo), 35 estadios, opciones online compatibles con EA Sport Football Club, etc. ■

360 PS3

Grand Slam Tennis 2

Género:
Deportes
Desarrolladora:
EA Sports
Editora:
Electronic Arts
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
Lanzamiento:
2012

EL NUEVO ASPIRANTE A LO MÁS ALTO DEL TOP 10

Grand Slam Tennis salta a las consolas más potentes para intentar revolucionar al público tanto como lo hizo la primera parte exclusiva de Wii.

La bipolaridad deportiva no es fenómeno de nuevo cuño. Sirvan como ejemplo los piques Barça-Madrid de nuestra liga, las eliminatorias entre Lakers y Celtics o la epicidad de los encuentros entre Nadal y Federer sobre la pista raqueta en mano. Por suerte, siempre aparece un tercero en discordia para romper la monotonía. Es el caso del tenista del momento, Djokovic, nuevo rey del tenis.

Se da el caso de que además estamos hablando del tenista-imagen del nuevo aspirante a 'mejor juego de tenis', *Grand Slam Tennis 2*, dispuesto a romper el reinado del tenis virtual, eternamente disputado entre *Top Spin* y *Virtua Tennis*. ¿Premonición o simple coincidencia?

CONTROLA AL TENISTA USANDO SOLO LOS STICKS DEL MANDO

Cuando aún quedan meses para ver el resultado definitivo de este encuentro, por el momento podemos poner a este título la etiqueta de 'joven promesa', a tenor de sus datos y nuestros primeros minutos de juego.

Grand Slam Tennis 2 incluirá más de 20 tenistas reales, tanto de hoy como de siempre -Sampras, McEnroe, Djokovic, Nadal, Sharapova...-. Todos ellos se usarán también para un modo de partidos clásicos, los cuatro grandes torneos del mundo del tenis, incluido Wimbledon, y un nuevo sistema de control que pretende cambiar la forma en la que jugamos al tenis con mando.

Se acabó aquello de machacar botones. Podremos saltar a la cancha y realizar cualquier golpe sólo con un movimiento del stick derecho, dibujando con este el ángulo, la potencia, el arco sobre la red... Y al mismo tiempo acompasando nuestro movimiento con el golpeo de la bola. Puede parecer chocante, pero funciona a las mil maravillas. Y si no nos convence, podremos jugar como siempre o usando PS Move. ■



SHARAPOVA, TAN MAJA Y tan gritona que no podía faltar a la cita.



PC

OffRoad

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **City Interactive**
Editora: **FX Interactive**
Lanzamiento: **Noviembre 2011**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



EL TIPO DE FIRMES durante la competición es suficientemente variado como para tenernos entretenidos una buena temporada.

ESTO NO ES UNA CARRERA, AMIGO

¿Os gusta el OFF-Road? ¿Cómo? ¿Qué no sabéis lo que es? Pues seguid leyendo este avance y descubriréis un auténtico simulador pero que muy divertido.



EL GANCHO, COMO VEIS, nos sacará de más de un atolladero.

OffRoad es otro de esos pequeños-grandes títulos que FX nos viene ofreciendo últimamente, fruto de su acuerdo con los rusos de 1C Company.

En esta ocasión, nos acercan a las carreras de vehículos 'Off Road', también conocidos como SUV y que nos ha dejado salvajemente sorprendidos. No solo porque, como siempre, vendrá totalmente doblado y traducido, lo que ya es habitual, sino por la enorme calidad que el juego atesora.

Este tipo de competiciones todo terreno vio su nacimiento en Islandia y, poco a poco, se ha ido haciendo un hueco en muchos países como un deporte espectacular.

En *OffRoad*, nos pondremos en la piel de un conductor de 'OffRoad', con acceso inicial a un solo vehículo y un circuito compuesto por varias pruebas. El desarrollo del juego nos llevará a acumular puntos que desbloquearán más SUV cuyas características se amoldarán a las distintas pruebas internacionales a las que tendremos acceso: Thailandia, África Ladoga, Malasia, EE.UU. y Australia, con distintas metas que superar.

Pero donde radica el punto fuerte del juego es en su carácter de simulación y realismo: nuestro vehículo dispone de marcha normal, reductora, bloqueo de ejes, modificación automática de la presión de las ruedas, ¡incluso un gancho para salir de situaciones imposibles! Todo ello, aderezado con una física del entorno realista con agua, terrenos embarrados, desniveles de auténtico infierno, zonas de troncos, rocas...

Una gozada que debéis probar sí o sí. ■



PODREMOS MODIFICAR LA VISTA del juego en cualquier momento para comprobar cómo está interactuando nuestro vehículo con el suelo.



PC SNIPER GHOST WARRIOR



Sniper: Ghost Warrior

Género: **Acción FPS**
Desarrolladora: **City Interactive**
Editora: **FX Interactive**
Lanzamiento: **Noviembre 2011**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

SERÁS COMO LARA CROFT pero con un rifle muuuy largo.

DONDE PONGAS LA MIRILLA...

¿Precio económico y calidad en un shooter? Fx Interactive vuelve a acertar con la fórmula y nos ofrece *Sniper GW*.



LAS MISIONES DE SNIPER son de mucha variedad, incluidas de combate puro y duro.

S*niper Ghost Warrior* es la nueva apuesta de FX en el género shooter. Tan solo unos pocos minutos de juego sirven para ver que nos ofrecerá grandes momentos de diversión y novedades. A medio camino entre el realismo y la simulación, nos ofrece una nueva fórmula en los tan aclamados FPS del momento. En estos días de *Battlefield 3* y *Call of Duty's*... ***Sniper*** emerge como una alternativa de peso.

Intuitivo desde el primer momento, nos ponemos en la piel de un soldado que debe acatar órdenes, y la primera de ellas, claro está, es usar nuestras habilidades con el fusil de francotirador para abatir al típico general corrupto. Por supuesto, las cosas se tuercen. Así comienza ***Sniper***, con una historia, algo típica, pero bien elaborada.



Lo que más sorprende de este título son los gráficos que ofrece, en algunos casos, a la altura de sus hermanos mayores. Los reflejos del agua y la iluminación sorprenden por un gran realismo, no tanto el resto del entorno, que aún está por pulir para la versión final.

Otro punto fuerte de ***Sniper*** es la IA de los enemigos; si te detectan, corren a esconderse, dan la alarma y hasta te intentan ganar la espalda. Pero aunque puedes ir a lo Rambo, donde más se disfruta el juego es en la destreza que tengamos a la hora de disparar solo cuando realmente haga falta. Y a poder ser, mejor tumbado que de pie, ya que nuestra respiración o el pulso afectarán al disparo, ocasionándonos un posible fallo en nuestros objetivos.



MEJOR CONTENER LA RESPIRACIÓN y no fallar un tiro como este. ¡Es que sino te matan a ti!

¿Te parece poco? Pues eso no es todo, también ofrece modo multijugador y misiones sueltas. Como veis, el juego no se olvida de nada, ni de los secretos. Cada misión de la campaña dispondrá de unos informes secretos que deberemos encontrar para poder acabar el juego al 100%. Es que hasta logros nos ofrece ***Sniper***.

Visto el juego, auguramos una de las sorpresas para navidades, no solo por su precio, sino por la calidad que atesora en gráficos, jugabilidad e historia. ■

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



360 PC PS3 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

LA SANGRE DEL DRAGÓN CORRE POR TUS VENAS

La épica saga de rol y acción regresa por quinta vez manteniendo su fórmula, pero mejorando todos y cada uno de sus apartados. Bethesda se supera una vez más.

Si Bakunin, Rousseau o cualquiera de los revolucionarios burgueses del siglo XIX levantara la cabeza, pondrían como ejemplo de sus teorías políticas la libertad de acción que acompaña a los mejores títulos de Bethesda Softworks (hablamos de *Fallout* y la saga que nos ocupa, por supuesto). Y es que crear juegos donde se nos brinde la posibilidad de tomar la mayor cantidad de decisiones es, sin duda, la mayor especialidad del estudio con sede en Maryland.

Para demostrar esto, y como uno de los aspirantes a mejor juego del presente año, nos llega *The Elder Scrolls V: Skyrim,* un título independiente (no es secuela de ninguno de los juegos anteriores) que nos sitúa en el Reino Nórdico de los Dragones, llamado Skyrim, en un espacio abierto de más de cuarenta kilometros cuadrados. Y esto no sólo significa que su duración pueda superar la impactante cifra de las 100 horas si queremos superarlo por completo, sino que además nos encontraremos en un mundo lleno de secretos por descubrir y, lo mejor de todo, que rezuma realismo en cada rincón gracias al potente motor gráfico utilizado, propiedad de Bethesda: hablamos del 'Creation Engine'.

PS3 PC 360



The Elder Scrolls V: Skyrim

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Bethesda Games Studios**
Editora: **Bethesda Softworks**
Precio: **69,95€ (360,PS3); 49,95 € (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.3**
Sonido **9.5**



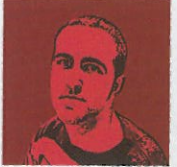
Jugabilidad **9.6**
Adicción **9.7**

Nota final



La opinión

LA ESPERA HA merecido la pena. ***Skyrim*** es más grande, más divertido y, en definitiva, mejor que cualquier otro juego de su estilo. Si lo tuyo es jugar en solitario, corre ya a la tienda.



Por Alejandro Peña

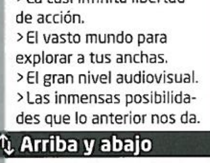
Esta joya tecnológica al servicio del ocio interactivo va más allá de conseguir representar con mayor lujo de detalles las apariencias y animaciones de todo ser vivo de esta región de Tamriel, ya que donde contemplaremos su verdadero esplendor es en la simulación y escenificación de los distintos parajes; desde los frondosos bosques o ríos de aguas cristalinas, hasta las escarpadas montañas heladas inspiradas en postales islandesas y noruegas; sin olvidar la belleza y majestuosidad con la que va cambiando paulatinamente el extraordinario elenco de climas aleatorios, los cuales, además de sobrecogernos con sus estados más crudos, afectan dinámicamente a los animales y poblaciones de la región de Skyrim.

¿Y tan vasto mundo no sufre de la famosa generación súbita de elementos en pantalla? La respuesta es no, ya que la tecnología, denominada por Bethesda 'All the Way', genera instantáneamente hasta el objeto más recóndito que se encuentre en nuestro campo de visión. Una característica que se antojaba como vital en un título de esta índole, y que sus creadores han sabido proporcionarnos de sobremanera.

El realismo épico

Aunque en los pilares básicos de su jugabilidad sigue pareciéndose notablemente a lo marcado por la saga desde el principio, lo cierto es que el afán de sus creadores por crear un mundo cada vez más vivo y dinámico se aprecia claramente en las diferentes formas de vida que pueblan este magno universo. Nos referimos a una de las más flamantes novedades de esta entrega: la llamada 'Radiant Story', la cual permite que cada uno de los NPC (personajes no controlables) con los que nos crucemos por Tamriel tengan su »

JUNTAR HECHIZOS IGUALES EN las dos manos multiplica su poder. ¿Prefieres llevar uno en cada mano? También puedes.



> La casi infinita libertad de acción.
> El vasto mundo para explorar a tus anchas.
> El gran nivel audiovisual.
> Las inmensas posibilidades que lo anterior nos da.

Arriba y abajo

> Puede resultar difícil a jugadores iniciados.
> La limitación de las consolas le pasan factura.

Subiendo de nivel
GALAXIA DE HABILIDADES

Con un estilo mucho más tradicional que el de *Oblivion*, a medida que subamos de nivel podremos fortalecernos con más de 350 habilidades y magias específicas divididas en un firmamento de 18 constelaciones, las cuales representan las clases principales de personaje en las que nos podemos especializar. Además de contar con miles de combinaciones entre estas aptitudes sin ningún tipo de restricciones, los dragones nos proporcionarán poderes mucho mayores, denominados Gritos -cada vez que acabemos con tres de ellos-. Éstos son, sin duda, uno de los grandes atractivos para los usuarios más experimientados, y además la fórmula se suma a la mayor libertad que nos ofrece ***Skyrim***.

MATAR DRAGONES NO SOLO ES ESPECTACULAR, SINO QUE NOS HARÁ MUCHO MÁS PODEROSOS

Interferencias



JUEGO DE TRONOS



MORROWIND



FALLOUT 3



LA GRAN VARIEDAD DE monstruos que habitan las mazmorras (hechas una a una manualmente) es abrumadora.

propia y original rutina de vida única, más allá de la interacción que tengamos con ellos. Esto, sin duda, dota a ***Skyrim*** de un realismo sin precedentes en un juego de acción y rol, ya que, por ejemplo, podremos ver cómo los habitantes de una ciudad realizan sus labores diarias, tales como trabajar, hablar con otros personajes, o incluso volver a sus hogares por la noche. Y esta mayor sensación de realismo y libertad de acción se percibe nuevamente a través de los diálogos, ya que ahora no son tan encorsetados como antes y reflejan las relaciones u opiniones que tienen hacia nosotros los sucesivos NPC que nos encontramos en la aventura.

Pero, si los apartados visual y jugable superan con creces a cualquier otro juego de acción y rol (sandbox) existente, la faceta sonora no se queda a la zaga. Y es que, aunque el doblaje al castellano de las múltiples líneas de diálogos no está a la altura de sus voces originales, lo cierto es que el variado elenco de actores castellanoparlantes utilizado cumple notablemente con lo que esperábamos. Además, el compositor Jeremy Soule repite acertadamente en ***Skyrim*** para acompasar cada situación con melodías épicas y emotivas. ■



EL DETALLE FACIAL HA sido mejorado con respecto a Oblivion.

360 PS3 PC CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

LA MAYOR BATALLA JAMÁS CONTADA



De nuevo una trilogía que se cierra, la de la historia de McTavish y Price. Libraremos la Tercera Guerra Mundial tanto en el modo online como offline.



Posiblemente estemos ante el lanzamiento más esperado del presente año, por encima de superventas como *Batman: Arkham City*, *Battlefield 3* o *FIFA 12*. La mejor prueba de esto mismo son sus ventas de récord durante las primeras 24 horas que estuvo en las calles, por encima de cinco millones de unidades. Una cifra sorprendentemente alta que parece ser la justa recompensa al trabajo conjunto de Infinity Ward y Sledgehammer Games.

Y decimos esto no como un cumplido vano y vacío, sino como la constatación de lo que veníamos avanzado desde hace meses, que ***Call of Duty: Modern Warfare 3*** es el mejor juego de la franquicia y, por tanto, uno de los mejores shooters que se han realizado jamás. Para conseguir tal hazaña se ha necesitado llevar al límite tanto la tecnología como la jugabilidad característica de la serie, potenciando todos y cada uno de elementos que han caracterizado a los últimos títulos de Infinity Ward.

De esta forma, encontraremos tres partes bien diferenciadas en este título: Campaña, Operaciones Especiales y Multijugador. El primero, la campaña, es un modo para un solo jugador que continúa directamente los hechos narrados en *Modern Warfare 2*, con todo lo que ello conlleva. Es decir, vuelven personajes conocidos por todos, pero continúa la escalada militar hasta el nivel de guerra mundial. Por tanto, el conflicto al que nos enfrentamos tiene ahora una magnitud sin precedentes, lo que nos llevará a nuevas



LOS SEALS COMPARTIRÁN PROTAGONISMO con Soap y Price durante buena parte de la campaña.

LAS PARTIDAS ONLINE SERÁN más rápidas y dinámicas que nunca gracias a los nuevos artefactos y clases.

>El apartado técnico, sobrecogedor. Casi perfecto.
>Horas y horas de diversión por su modo online.
>Gran variedad de situaciones y alternativas.

Arriba y abajo

>Gráficamente no sorprende como sus rivales en el género.
>Modo campaña corto y demasiado 'denso'.



¿Y Elite?
HABRÁ QUE ESPERAR

Una de las pequeñas decepciones que sufrimos con *MW3* es por culpa de COD: Elite, el servicio de feedback sobre partidas que además permitirá torneos y clanes. Por desgracia, la traducción al español se ha retrasado, por lo que el servicio de pago y sus servicios premium no están disponibles para nosotros, habitantes de la península ibérica. Por lo menos nos queda la suscripción gratuita... Aunque en inglés.



MÁSCARAS DE GAS, UN recurso al que nos veremos obligados a recurrir en varias ocasiones durante la campaña.

localizaciones perfectamente recreadas. India, África, París, Londres, Nueva York... Ningún continente se salva, permitiéndonos participar en batallas dignas de las películas más palomiteras de Hollywood. La libertad de acción que se nos permite es muy limitada, pero la sucesión de escenas es impagable, con momentos dignos de recordar. Sin embargo, la narrativa de la campaña es algo confusa, y su duración limitada -una seis horas- y con escaso interés para ser rejugada.

Estos problemas de duración no se extienden a sus vertientes multijugador, Operaciones Especiales y Multijugador, ya que ambas son capaces por si solas de ofrecer un número infinito de horas de diversión. Esto es esperable del modo multijugador, que sigue la estela de anteriores entregas, pero que crece en número de opciones de configuración y en posibilidades. Incluso los mapas acompañan, alcanzando la elevada cifra de 16 localizaciones diferentes en las que luchar contra nuestros amigos. Como no podía ser de otra manera, el funcionamiento de las partidas es perfecto desde el primer día, con una búsqueda mejorada de partidas, lo que hace que incluso se reduzca el lag que teníamos que sufrir en anteriores entregas. También debemos reseñar el carácter de combate a corta distancia para el que se ha diseñado el título, lo que quiere decir que nada de vehículos y que la acción no nos dejará un solo momento de descanso.

La mayor sorpresa viene de la mano del modo Operaciones Especiales y las posibilidades ampliadas que nos brinda, para uno o dos jugadores simultáneos (online y local). Por una parte, encontraremos el modo misiones que ya conocemos de *Modern Warfare 2*, con el añadido de un modo supervivencia, comparable al modo horda de *Gears of War* y un verdadero pique que puede durar meses. Una pena que esté limitado a tan solo dos jugadores también esta parte. Aún con esas, esta parte del título es un gran añadido. »

PC PS3 360



Call of Duty: Modern Warfare 3

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Infinity Ward/ Sledgehammer**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95€ (360, PS3) 60,95€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **2 a 18**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi

18

www.pegi.info

Las notas

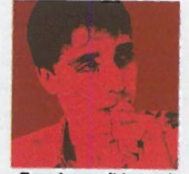


Nota final

9.4

La opinión

UNA VEZ MÁS parece que *Call of Duty* se convierte en nuestro particular favorito por sus infinitas opciones online y por la atención al detalle por parte de los equipos desarrolladores.



Por Juan 'Xcast'



ARMAS DE TODO TIPO y calibre. Todas ellas reproducidas con total fidelidad respecto a los modelos reales.

Online

AUSENCIAS Y NOVEDADES

En la parte Online de *Modern Warfare 3* encontramos algunas ausencias de bulto, que pretenden ser 'tapadas' con novedades creadas ex-profeso para la ocasión. De esta manera desaparece el modo entrenamiento, que nos permitía entrenar con bots controlados por la consola. También desaparece el dinero para comprar armas y, por consiguiente, los modos de juego relacionados con ello. Sin embargo, aparecen nuevas alternativas en forma de modos de juego. Es el caso de Baja Confirmada o Bandera. Pero también se intenta innovar permitiendo que subamos niveles de experiencia y ganemos habilidades con nuestras armas favoritas, manteniendo los desbloqueos para nuestro progreso dentro del juego online.

EL MEJOR CALL OF DUTY HASTA LA FECHA GRACIAS A SU ONLINE CASI PERFECTO



PARÍS, LONDRES, BERLÍN... LAS grandes capitales europeas también son objetivo. En Madrid parece que nos salvamos.

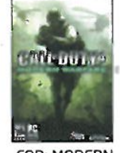
En lo que respecta a las cuestiones técnicas, estamos, una vez más, ante una evolución de lo mostrado en anteriores entregas. Se han mejorado aspectos como los efectos de partículas y la iluminación dinámica, así como el rendimiento del motor en escenarios abiertos, pero no podemos decir que suponga un gran cambio ni tampoco una revolución técnica. Es más, podría decirse que a estas alturas de generación se podría pedir un poco más de detalle en las texturas y en el modelado de personajes y escenarios. Por suerte, esto se puede perdonar por la tasa de imágenes por segundo, perfecta en todo momento, a 60 fps. Un lujazo que justifica en cierta manera la falta de evolución evidente en ciertos aspectos.

Donde pocas pegas hay que poner a *Modern Warfare 3* es en su factura sonora, gracias a la excelente y épica banda sonora y al buen doblaje realizado en nuestro idioma. Quizás en algunos momentos le falte un tanto de 'pegada' a los efectos sonoros, pero consiguen su misión de meternos de lleno en esta imaginaria Tercera Guerra Mundial.

Lo que sí echamos de menos son algunas de las opciones de *COD: Black Ops*. Es el caso de los zombis y algunas posibilidades multijugador que se han visto cercenadas.

Parece por tanto que la dupla formada por Infinity Ward y Sledgehammer Games ha conseguido su objetivo. *Modern Warfare 3* ofrece una experiencia intensa, larga y muy divertida, con unos modos multijugador extraordinarios, de largo los mejores del género en consolas. Además sus tres versiones tienen un rendimiento excelente, sin grandes diferencias a favor de ninguna de las versiones, lo que es raro de ver a día de hoy. ■

Interferencias



COD: MODERN WARFARE



MICHAEL BAY



HALO 2

KINECT para XBOX 360

La revolución del entretenimiento

Después de hacer su entrada triunfal en el Libro Guiness de los Récords gracias a sus más de 10 millones de unidades vendidas en todo el mundo, Kinect vuelve a revolucionar la forma en la que disfrutamos de los videojuegos y el entretenimiento: ahora Kinect no sólo responde a los movimientos de todo nuestro cuerpo **¡también a nuestra voz!**





¿Por qué es tan revolucionario?

Este accesorio para la videoconsola Xbox 360 ha cambiado por completo la forma en la que interactuamos con los videojuegos: por primera vez, puedes jugar utilizando todo tu cuerpo, sin necesidad de mandos ¡Con Kinect tú eres el mando! ¿Cuál es su secreto? Una avanzada cámara con sensores infrarrojos que proporciona captura de movimiento de todo el cuerpo en 3D, reconocimiento facial y reconocimiento de voz. Gracias a la magia de Kinect, las barreras tecnológicas desaparecen ¡Para divertirte sólo tienes que ser tú mismo!

¿Cómo funciona el reconocimiento de voz?

Estas Navidades, Kinect nos reserva una nueva sorpresa ¡podremos controlar nuestros juegos, películas y series favoritas con nuestra voz! ¿Quieres cambiar de palo mientras juegas al golf en "Kinect Sports Segunda Temporada"? Simplemente di "Cambiar palo". ¿Quieres pausar o rebobinar una película? Con Kinect ya no te hará falta el mando, basta con decir "Xbox, pausa" ¡Manejar tu Xbox 360 nunca ha sido tan sencillo!

Innovación y Diversión para toda la familia

Kinect Sports Segunda Temporada. Disfruta de 6 nuevos deportes - Tenis, Golf, Esquí, Dardo, Béisbol y Fútbol Americano – utilizando tu cuerpo y tu voz ¡Todo el mundo podrá disfrutar de la experiencia más divertida e inmersiva creada hasta la fecha en Kinect!



Dance Central 2. ¡Vuelve el juego de baile más vendido en Kinect para Xbox 360! Más de 40 nuevas canciones de artistas como Lady Gaga, Usher, Rhianna y David Guetta, coreografías creadas por bailarines profesionales y gracias al nuevo modo multijugador podrás dejar bien claro quién es el rey de la pista.



La mejor TV y tus programas favoritos

Además, estas Navidades un mundo de entretenimiento llega a Xbox LIVE, el servicio de entretenimiento online de Xbox 360. Podrás disfrutar de las mejores películas, tus series de TV favoritas, el mejor fútbol y eventos deportivos, todos los videos de YouTube... ¡todo desde tu Xbox 360! Y Xbox LIVE es aún mejor con Kinect: podrás encontrar tus contenidos preferidos al instante gracias a la búsqueda por voz.













EL REGALO PERFECTO DE ESTAS NAVIDADES

Hazte con este fabuloso pack para disfrutar de la experiencia completa: Xbox 360 4GB + sensor Kinect + 2 Juegos + 3 meses de Xbox LIVE.

Más información en:
www.xbox.com/kinect



PC PS3 360 BATTLEFIELD 3

LA MAYOR BATALLA DE PC Y ¿CONSOLAS?

Los tráilers no mentían. Por fin ha llegado la guerra más espectacular jamás vista en los sistemas actuales. Lamentablemente parece sufrir una crisis bipolar...

>La versión PC es impresionante técnicamente. En consolas no desentona del todo.
>Modo multijugador extraordinario.

Arriba y abajo

>Campaña limitada y carente de interés.
>Múltiples bugs que estropean el trabajo.
>Cooperativo escaso.

Por fin nos encontramos con uno de los juegos más esperados de esta campaña navideña. La razón que explica estas expectativas desbordadas es el tremendo nivel técnico mostrado en cada una de sus apariciones promocionales. Parecía que nos íbamos a encontrar con un nuevo paradigma de rendimiento gráfico, pero la nueva creación de DICE solo consigue este objetivo a medias.

La culpa de este medio-fallo es la bipolaridad que parece presidir este juego. Por una parte la definida por las distintas versiones, PC y consolas de sobremesa. Parece que el nuevo motor gráfico rinde mucho mejor en ordenador, dejando el resto de versiones en un espectáculo digno, pero no claramente superior al excelente *Battlefield Bad Company 2*. Mejora la iluminación y algunos efectos, pero en consolas no supone un gran paso adelante -por las 30 imágenes por segundo, los bugs y las ralentizaciones en momentos puntuales-, pero siempre dejando claro su aspecto imponente en cualquiera de sus versiones.

Por otra parte, la bipolaridad de la que hablábamos continúa en sus modos de juego, separando claramente el modo historia y la vertiente multijugador de *Battlefield 3*. Hay que recordar que esta franquicia nació originalmente como un título multijugador, y como tal, ofrece su mejor cara aportando una jugabilidad rápida, abierta y accesible para todos los jugadores que se atrevan a adentrarse en este mundo repleto de servidores dedicados (minipunto para DICE). El funcionamiento de las partidas es perfecto y las posibilidades dentro de éstas casi infinitas, ofreciendo combates a una escala mucho mayor que sus rivales dentro del género. Aquí podremos conducir aviones, tanques, Humvees... O dedicarnos al combate cercano, cortando cuellos enemigos,



FROSBITE 2.0 PERMITE LA destrucción dinámica de escenarios.



DURANTE LA CAMPAÑA INCLUSO nos pondremos a las armas de un flamante F-18.



LAS SIMILITUDES CON MODERN Warfare no son una mera coincidencia.

o tratar de ser el mejor francotirador, o... Las posibilidades son infinitas y nos empujan a jugar sin parar con su inteligente esquema de desbloqueo. Es en esta parte del juego donde de verdad conseguiremos disfrutar del título, a pesar de que el número de mapas incluidos, 9, puede parecer algo escaso.

Además, habría que reseñar la diferencia en este aspecto entre PC y consolas. En el primero se permiten 64 jugadores simultáneos. En las segundas solo 24, teniendo que adaptar los mapas al número de combatientes. En cualquier caso, ambas versiones funcionan a las mil maravillas en su parte online.

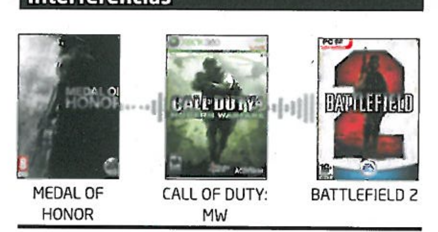
Los mayores problemas aparecen con el simplemente correcto modo campaña. Mientras *Battlefield 3* online se caracteriza por su flexibilidad y posibilidades, en el modo en solitario encontraremos una sucesión de misiones mal narradas en las que la libertad brilla por su total ausencia. El mejor ejemplo de esto es la implementación de quick time events en lugar de permitirnos una resolución activa de las situaciones más complejas. Por si fuera poco, la narrativa y situaciones que se nos presentan recuerdan demasiado a otros títulos del género, perdiendo completamente su frescura.

A medio camino entre las dos vertientes está el cooperativo para 2 jugadores, con sus 2 a 3 horas de duración que se suman a las 6 de la campaña y al infinito multijugador.

En resumidas cuentas, nos encontramos con un buen juego, mejor en PC, que se convierte en imprescindible para los amantes del online. ■

LA VERSIÓN PC ES TAN PERFECTA QUE SE NOS ACABAN LOS ADJETIVOS. EN CONSOLAS...

Interferencias



MEDAL OF HONOR — CALL OF DUTY: MW — BATTLEFIELD 2



PC PS3 360



Battlefield 3

Género: **FPS**
Desarrolladora: **DICE**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360, PS3) 49,95 € (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**  **Voces** 



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	9.2

Nota final



9.1

La opinión

UN BUEN JUEGO en su vertiente multijugador que decepciona un tanto en sus versiones para consola. Si tu plataforma de juego es el PC sube 0.4 puntos a la nota final por su mejor acabado gráfico y su mejor multijugador.



Por Juan 'Xcast'

DIEZ AÑOS DE HISTORIA NOS CONTEMPLAN

¿Qué mejor manera de celebrar el décimo cumpleaños de la marca Xbox que rememorando su primera gran aventura, también decana?



El tiempo es a veces un cruel compañero de viaje, haciendo que aquello que hoy tanto nos gusta acabe mostrando sus vergüenzas y defectos, deformando la percepción que teníamos casi hasta el infinito. Por suerte no siempre ocurre esto y en ocasiones ese 'algo' consigue regatear al tiempo y permanecer en nuestra memoria perfecto e incorrupto.

Es el caso de *Halo Combat Evolved*, título de lanzamiento de la primera Xbox y toda una revolución para los sistemas de sobremesa. Aquel título de Bungie consiguió demostrar él solito que los shooters en primera persona eran posibles en consola, cuando hasta entonces eran patrimonio casi exclusivo de PC.

De aquello hace ya la friolera de diez años. Tiempo suficiente para que una generación de jugadores olvide los parabienes de aquel título. Por eso, no hay mejor regalo que una revisión de éste, adaptando sus apartados técnicos a los tiempos que corren.

UNA REVISIÓN FIEL AL TÍTULO ORIGINAL EN CUANTO A JUGABILIDAD

Para ello se ha aprovechado el motor gráfico del reciente *Halo: Reach*, en una adaptación que merece ser aplaudida por su fidelidad con el original. Cada roca, cada enemigo, cada edificio..... Todo está en el mismo lugar que lo recordábamos, pero con

>Gráficos clásicos y nuevos a una pulsación de distancia.
>Mantiene intacta la esencia del original.
>Control perfecto.

Arriba y abajo

>Que el multijugador necesite de Halo Reach
>Detalles que denotan los 10 años desde el original.
>El doblaje a nuestro idioma es malo.

mejor aspecto que nunca. Esto además es fácilmente comprobable, dado que con la sola pulsación del botón 'Back' del mando, pasaremos de los nuevos gráficos a los viejos en cuestión de segundos y sin salir de la partida. Un buen detalle para aquellos que quieran vivir la experiencia *Halo* tal y como fue concebida hace una década. A pesar del buen aspecto y rendimiento del título, hay que decir que queda algo por debajo de alguno de los juegos punteros de estas navidades. Cosas de usar un motor gráfico con unos añitos ya a sus espaldas -el de *Halo 3*, modificado-.

También la música se ha retocado (aunque podremos elegir escuchar la original), tratando de mantener el altísimo nivel del original. Lo que no nos ha conseguido satisfacer es el doblaje a nuestro idioma, mal realizado e interpretado, consiguiendo por momentos ser anticlimático.

En cuanto a novedades jugables, se limitan a la inclusión de las calaveras -modificadores de partida- que se introdujeron en *Halo 2* y de las nuevas terminales que darán nuevas pistas sobre presente, pasado y futuro de la franquicia. Más allá de esto, encontramos un título que demuestra sus años, con una buena IA, pero por debajo de lo que estamos acostumbrados, un diseño

TERMINALES, CALAVERAS Y COOP. ONLINE, SUS NOVEDADES

de los niveles algo tosco y una jugabilidad en la que echamos de menos detalles que hoy son denominador común dentro del género. Por suerte, estos fallos se convierten en menores por la extraordinaria narrativa del título y lo bien llevado de la historia, que conseguirán enganchar tanto a nuevos jugadores como a aquellos que se acercan otra vez al shooter entre los shooters.

Y por si no fuera suficiente con su duración más que aceptable, por encima de lo habitual en el género, se han incluido una buena cantidad de modos de juego, como es el caso del cooperativo a través de Xbox Live (en el original solo había pantalla partida) o los seis mapas multijugador recuperados del original (más uno de tiroteo) que se suman a la lista de mapas de *Halo Reach* con el que comparte modo online. Sin duda, estamos ante un homenaje merecido y bien llevado que hace justicia a la franquicia. ■

Online

DE LA MANO DE REACH

Las opciones online incluidas en este ***Anniversary*** depende casi exclusivamente de *Halo Reach*. De este modo, los seis mapas clásicos incorporados son Battlecreek, Infinity, Hang'em High, Damnation, Timberland y Prisoner, aunque se han traducido sus nombres a nuestro idioma en el juego final. Para jugarlos online en Matchmaking necesitaremos de *Halo Reach*. Para jugar el nuevo mapa de tiroteo no será necesario este título, como tampoco lo será para jugar en cooperativo a través de Xbox Live con otro jugador el modo campaña.



Interferencias


HALO CE


HALO REACH


HALF LIFE



Halo Combat Evolved Anniversary

Género: **FPS**
Desarrolladora: **343 Industries**
Editora: **Microsoft**
Precio: **39,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **2 a 16**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.5	9.7

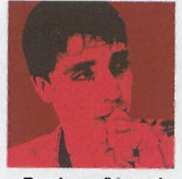


Nota final



La opinión

COMO HOMENAJE, HALO Anniversary tiene pocas pegas. Pone al día un clásico y lo muestra mejor que nunca. Pero como juego de 2011 tiene lunares -multijugador, doblaje, IA,...- que lo sitúan por debajo de los grandes lanzamientos.



Por Juan 'Xcast'

PC 360 PS3 SAINTS ROW: THE THIRD

EN STEELPORT ESTÁN TODOS LOCOS

La saga de Volition se convierte en una historia absurda y gamberra llena de acción y delincuencia sin sentido. Pero resulta tan, tan divertido...

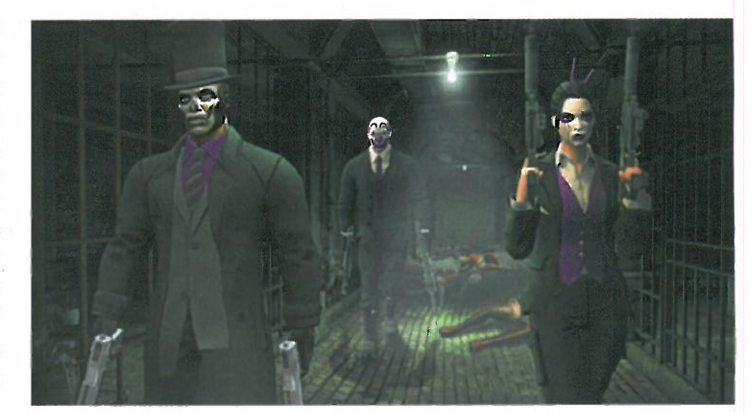
>Desternillante y gamberro como no te imaginas.
>Sencillos menús y ayudas para acceder a cientos de misiones y retos.
>Buen sistema de habilidades, armas, mejoras...

Arriba y abajo

>Las misiones principales son demasiado teledirigidas.
>Algunos fallos gráficos molestos.

Imagínate conduciendo un coche deportivo, en medio de una frenética persecución atravesando la ciudad, recibiendo tiros por todas partes y perseguido por decenas de coches y camiones que se cruzan y lanzan sobre ti en cada cruce. Y todo ello, con un tigre de bengala de 300 kilos sentado en el asiento del copiloto. Se trata de un tigre algo nervioso, que te lanzará una dentellada al mínimo golpe con el coche. ¿Te parece una locura? Pues esta misión ni siquiera está en el top 10 de las misiones más locas de *Saints Row: The Third*.

Y es que, como ya habréis oído, la tercera entrega de esta saga de simulación criminal en entorno abierto (si no existe ese género, ya habría que irlo inventando) ha decidido tirar por la calle de enmedio y buscar su identidad propia. Y lo ha hecho renunciando al realismo por completo y buscando conseguir el juego más gamberro, absurdo, divertido, exagerado y macarra que hayáis visto jamás dar vueltas en vuestro lector de DVD o Blu-Ray. Porque desde el momento en que comienzas a jugar te das cuenta de que esto es un desmadre. El enorme editor de personajes te permite hacer que tu héroe de acción sea una señora gorda desnuda, un tipo vestido de conejito o un culturista de piel verde y brillante. Y después, ya metido en faena, tu día a día en el juego te llevará a vivir experiencias como el salto en paracaídas en 'porretas', las batallas campales a golpe de penes de goma gigantes o la siempre efectiva e hilarante 'catapulta lanza personas' (un coche provisto de un camión que arroja gente como proyectiles). Como ya te hemos dicho: la juerga padre.



EL ASPECTO DE TU personaje será el que te dé a ti la gana.

Pero, a pesar de todas estas excentricidades, no debes tomarte este juego a la ligera, como si se tratara de un título gracioso y poco más. *Saints Row: The Third* es un excelente juego de acción en entorno abierto, cargado de misiones, tareas, actividades,



EL FUCSIA CHILLÓN ES el color de los Saints, pero tu carne naranja brillante pega de maravilla con él.



LA HISTORIA, LO MENOS IMPORTANTE, NOS METE EN UNA BATALLA DE BANDAS CALLEJERAS SIN FINAL

EL ARSENAL Y LAS mejoras para cada arma son casi inagotables.

COMO SIEMPRE, PUEDES ROBAR y pilotar casi cualquier cosa que se mueve por la ciudad.

retos y un montón de elementos que hacen que el juego funcione de manera fluida y divertida. Por ejemplo, el sistema de GPS de los vehículos (con el que solemos guiarnos hacia un punto de la ciudad marcado en el mapa o el comienzo de una misión) está lleno de ayudas a la conducción, como la activación de los intermitentes de los coches o, directamente, la aparición de flechas tridimensionales en medio de la calle como si se tratara de una entrega de *Burnout*. ¿Que esto no es nada realista? Claro que no, pero que más da, resulta más efectivo y mucho más satisfactorio que andar mirando de reojo a un minimapa canijo mientras intentamos no estampar el coche a 180 km/h. Son este tipo de cosas las que hacen que el juego funcione y nos lleve directamente a pasarlo bien, y ¡que el realismo se vaya al carajo!

Otro de los elementos más sorprendentes de esta entrega es el sistema de economía y respeto. Cada vez que completamos misiones, objetivos secundarios o cualquiera de las decenas de actividades criminales o lúdicas que propone el juego, ganaremos dinero. Este dinero puede utilizarse para mejorar el sistema de habilidades del personaje (realmente completo y sorprendente) o para adquirir mejores armas, vehículos, trajes, gadgets de todo tipo o, incluso, para adquirir propiedades inmobiliarias por toda la ciudad.

Interferencias



GTA SAN ANDREAS



HOT SHOTS!

SAINTS ROW 2

Y es que ir comprando manzana a manzana resulta, a veces, más efectivo para dominar la ciudad que las bombas y las balas.

La única pega que le vemos al juego es que las misiones principales están muy encapsuladas y dirigidas y se alejan de la libertad y el entorno abierto que respira el resto del juego. Aun así, hay muchas que son míticas. Pero lo bueno es que hay cientos de actividades secundarias que hacer, muchas de ellas absúrdamente entrañables y, con todas, completar el juego al 100% nos llevará como unas 20 horas. Además, también dispone de un modo cooperativo y el 'Whored Mode', un modo competitivo online que resulta bastante interesante, para darle más 'vidilla'.

PC 360 PS3



Saints Row: The Third

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Volition**
Editora: **THQ**
Precio: **69,95€ (PS3, 360) 49,95 € (PC)**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.1	8.8	9.0	8.8

Nota final

8.9

La opinión

A VER, NO estamos ante el mejor juego de acción de esta generación, es evidente, pero la apuesta de Volition nos parece muy divertida, alocada y altamente satisfactoria. Es un juego divertido y ya está, no busques un guión redondo.



Por G. Maeso



Wii THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

LINK SE DESPIDE DE WII A LO GRANDE

MARCA player RECOMENDADO

>Una impresionante historia.
>Gran variedad de estilos de juego combinados.
>Personajes carismáticos a más no poder.

Arriba y abajo

>Llega tarde, pero era el mejor momento para homenajear a la serie y a la propia consola. Mucha gente se lo perderá.

Uno de los mejores juegos de Wii y que se convertirá en un mito por la cantidad de gente que se lo perderá por el bajo momento de la consola de Nintendo.

Hace tan poco tiempo que hemos podido volver a disfrutar de *The Lengend of Zelda: Ocarina of Time* que cuesta mucho hacerse esta pregunta, pero ¿es o no es ***Skyward Sword*** el mejor juego de *Zelda* hasta la fecha? Y cuesta aún más contestarla porque el juego cuenta con todos los elementos para serlo: el héroe, la historia, la mecánica de juego, la evolución de la jugabilidad, la puesta en escena... y un solo fallo que, de hecho, no tiene nada que ver con el propio juego, sino que es algo que le afecta: el momento del lanzamiento. Hace meses que Wii va cuesta abajo. Las cifras de venta cayeron y el número de desarrollos para la consola de sobremesa de Nintendo disminuyeron de forma escandalosa. La gente tiene sensación de vacío, de sequía de juegos, del fin de una era. ***Skyward Sword*** sale en medio de ese panorama para convertirse en la mejor aventura jamás desarrollada para Nintendo Wii y, posiblemente, uno de los mejores juegos de la actual generación, a la altura de *Mass Effect 2*, *GTA IV*, *Super Mario Galaxy* o *Uncharted 2*, por mencionar algunos.

Prometo que no exagero si digo que valdría la pena comprar una Wii solo por este juego. Las casi 100 horas de duración amortizarían la parte económica, la belleza de la historia serviría para amortizar el resto. ***Skyward Sword*** se plantea como el origen de todo el universo Zelda, un fantástico homenaje a la saga en su 25º aniversario. En esta ocasión, Zelda no hará de princesa, pero se convierte en la pieza clave en torno a la que gira toda la aventura de Link. De nuevo, un héroe que inicia un viaje (para descubrir Hyrule), que aprende sobre la marcha y que demuestra debilidad, los ingredientes que hacen que empaticemos con él desde el primer momento. Siendo elementos clásicos de los juegos de *Zelda*, es importante recalcar que la gente de Nintendo se ha preocupado en no dar nada por sabido y en dar las explicaciones para que todo sea pertinente. Es quizá una de las claves de éxito del juego: en ningún momento la acción



ZELDA, COMO ES HABITUAL en la serie, se convierte en el elemento de emotividad del juego.



EL RITMO NUNCA DECAE, SIEMPRE HAY ALGO QUE HACER: UNA BÚSQUEDA, UN COMBATE, UN PUZLE...



EL INVENTARIO SE HA mejorado muchísimo y es fácil de navegar.

PARA DESPLAZARNOS SIN DESORIENTARNOS en el aire contaremos con balizas de luz.

decae, siempre hay algo que hacer: una búsqueda, un combate, un puzle pendiente... Para esa combinación de acciones tan acertada, por entretenida, Nintendo ha tirado de experiencia y, en lo que es un homenaje casi póstumo a su consola, aglutina todo lo mejor de la exploración y los puzles de la saga *Super Mario Galaxy*, el uso definitivo del Wii Motion Plus como en los *Wii Sports Resort* y una historia de colorido juvenil y trasfondo que emocionaría a cualquier adulto.

Una de las mejoras que introduce este, respecto a pasados juegos de *Zelda*, afectan a los desplazamientos, que los haremos al estilo *WoW*, sobre nuestro pelícaro rojo y combinando el mundo aéreo, en el que está nuestro hogar, con Hyrule, allá abajo, construido como una gran mazmorra con diversos tipos de escenarios.

Nunca nos fijamos en el aspecto estético de los juegos de Wii. La máquina tiene los recursos que tiene y no ha podido destacar a lo largo de esta generación. Sin embargo, en esta ocasión, Nintendo convirtió en una virtud lo que estaba condenado a ser el mayor obstáculo para el éxito del juego. La falta de resolución en la imagen y los píxeles gigantescos fueron reinterpretados en una suerte de impresionismo a lo 'Cezanne' que cuaja en los oníricos paisajes de *Zelda* como si siempre hubieran debido ser así. Una recomendación: escuchad la banda sonora orquestada del juego. Maravillosa.

Sin ninguna duda, el mejor juego de Wii del año. Posiblemente el mejor juego, como siempre se han entendido los juegos, de estas Navidades. Un clásico instantáneo. ■



Interferencias



OCARINA OF TIME — SUPER MARIO GALAXY — CEZANNE

Wii



TLoZ: Skyward Sword

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **SpotPass StreetPass**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.8	10	10	10

Nota final



9.9

La opinión

SOLO HAY UNA excusa para perderte este Zelda: vendiste la Wii. Está a la altura de *Ocarina of Time*. Desde el primer minuto emociona con sus historias y engancha con su estilo de juego que combina lo mejor del rol, la acción y las aventuras.



Por Ch. Antón



3DS SUPER MARIO 3D LAND

MARIO LLEGA PARA SALVAR A LA 3DS

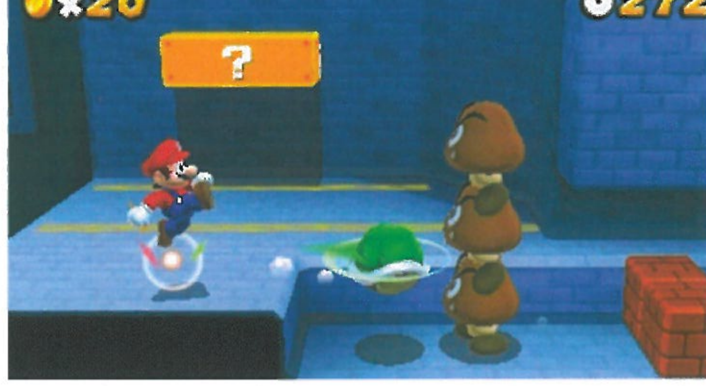
La consola recibe uno de sus mejores títulos y, seguro, un superventas sólido para estas Navidades con Mario en su papel preferido de salvador del mundo.

>Adaptación de la serie a la nueva consola en 3D.
>Nuevos puzles que utilizan profundidad.
>Plataformas en altura.
>Un homenaje constante.

Arriba y abajo

>Los primeros compases del juego deslucidos por su escasa dificultad.
>No saber nada de StreetPass y SpotPass.

Si teníamos alguna sospecha con *Super Mario 3D Land*, jugarlo nos la ha disipado. Nintendo es de las pocas compañías que saben dar el giro de tuerca suficiente a sus franquicias para que el jugador no tenga una sensación de constante 'déjà vu' y encuentre sentido a volver a ponerse en la piel del mismo personaje una y otra vez. Con *Super Mario 3D Land* consigue eso de una forma inmediata gracias a la excelente combinación de los conceptos de antaño y los actuales. Recordemos que Mario lleva dando saltos 30 años. En este tiempo ha sabido evolucionar para salvar a la princesa, recoger monedas, revolotear, lanzar bolas de fuego, bucear, explorar espacios tridimensionales y hasta en 360 grados. Todo lo que podía ser un reto con la etiqueta de obstáculo o dificultad, los juegos de Mario lo han sabido convertir en virtud. En este caso, la dificultad era adaptar las 3D a las plataformas, un género más en consonancia históricamente con las 2D. El resultado no puede ser mejor. El jugador se encuentra con la sencilla mecánica tradicional de avanza, corre y salta en entornos de dos (o hasta tres) tipos: aparentes 2D (que luego demuestran tener diferentes planos de profundidad) y 3D puras que muestran zonas de movimiento más amplias al estilo de *Super Mario Galaxy* y que incluyen (por eso lo de 3 posibles tipos de perspectivas) niveles de vista cenital tridimensional que sugieren un juego de plataformas en caída libre. Son escasos minutos los que necesita el jugador para adaptarse al control del juego, al cálculo de distancias y velocidades para los saltos. Tan suave es esa adaptación, que se produce a medida que acaba el primer mundo del juego. Es



TODOS LOS ELEMENTOS ICÓNICOS de la serie adquieren tres dimensiones.

Interferencias



SUPER MARIO BROS.



SUPER MARIO GALAXY



SUPER MARIO BROS. 3



NINTENDO JUSTIFICA LA SENCILLEZ INICIAL DEL JUEGO CON UN SEGUNDO ROUND SOLO APTO PARA EXPERTOS



EL TRAJE DE MAPACHE, disponible desde la fase 1-1, referencia a SMB 3.



EL MENÚ DE SELECCIÓN de nivel es lineal y muestra rasgos de la fase.

entonces cuando se tiene la sensación de cierto control, y cuando empezamos a fijarnos más en las constantes referencias a distintos juegos de la historia de Mario, en especial de *Super Mario Bros. 3*, pero no exclusivamente. Desde mapas prácticamente calcados al uso de elementos icónicos del juego, como aquel Mario original en un perfecto pixel-art que se convierte en el propio mundo, la plataforma por la que nos desplazamos en el mundo 2-3. La sensación es de constante recuerdo, de homenaje, hasta el punto que a algún jugador puede que le resulte hasta demasiado sencillo el modo en el que se evoluciona en el juego y se van superando fases, algo que contrasta con el diseño de aquel *Super Mario Bros.* original en el que la muerte era eso: el fin. El volver a empezar. Nintendo lo justifica: un primer vistazo de un mundo feliz y algo más calmado y un 'round 2' para los que de verdad quieran saber cómo se pueden poner las cosas para Mario en su 3D Land. No solo cambia la dificultad de la segunda ronda, sino que aparecen nuevos enemigos, nuevas zonas y hasta niveles completamente nuevos. Y allá al fondo, la recompensa, un secreto a voces porque circula desde hace tiempo en la red: poder jugar a este Mario con el bueno de Luigi.

No creo que a estas alturas deba decir que los apartados gráfico y sonoro del juego son sencillamente brutales y que se limitan a evolucionar a un personaje que parece incombustible. Sin detalles de StreetPass o SpotPass, Nintendo se guarda una bala para el lanzamiento. Seguro que una buena bala. ■





3DS



Super Mario 3D Land

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **EAD Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1**
Online: **SpotPass StreetPass**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	10

Nota final



9.4

La opinión

EL SABER HACER que Mario no se convierta en un personaje cualquiera ya es suficiente mérito. Hacer un juego que conserve el espíritu original, un logro. Que, además, sea un título novedoso, atractivo y que se convierta en guía de por dónde evolucionar, algo solo posible en Nintendo.

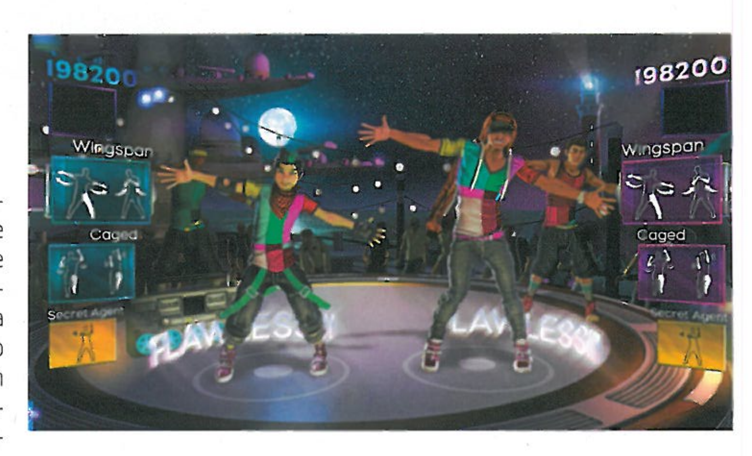


Por Ch. Antón

360 DANCE CENTRAL 2

MUEVE LA CADERA COMO SI NO HUBIERA MAÑANA

Ya tenemos la secuela del juego musical de más éxito para Kinect. ¿Os quedan ganas de mover el esqueleto? Llega el nuevo rey de la pista de baile.



D*ance central* fue, posiblemente, el juego que más y mejor había aprovechado las características de Kinect hasta el momento. Su primera entrega se convirtió rápidamente en un éxito de ventas y demostraba lo bien que respondía el sensor de movimiento de Microsoft. Sin embargo, la cruda realidad es que ya ha pasado un año desde el lanzamiento de Kinect y no mentimos si afirmamos que no hemos vuelto a ver un videojuego de la calidad de *Dance Central* desde entonces. Por eso, los aficionados al baile y a los juegos musicales pueden dar saltos de alegría con el nuevo título de Harmonix, puesto que regresa por la puerta grande.

Antes de entrar de lleno en las novedades de esta secuela, cabe destacar que estamos ante el videojuego con el que mejor se lleva Kinect. Reconoce perfectamente nuestros movimientos, no es nada exigente con la distancia de juego y, como novedad, permite dar instrucciones con voz mientras jugamos. La principal novedad es la inclusión de batallas de dos jugadores simultáneos, en las que nos ha sorprendido gratamente la poca distancia que requiere para poderlas jugar (hemos llegado a jugar dos personas a poco más de metro y medio). Ese hecho nos confirma que, cuando las cosas se hacen bien y

POR FIN SE PUEDE COMPETIR EN BATALLA CON UN AMIGO DE MANERA SIMULTÁNEA

>Las nuevas animaciones y coreografías, más completas que nunca.
>Dos jugadores a la vez.
>La selección musical.
>El modo carrera...

Arriba y abajo

>...aunque se queda un tanto a medias.
>Le faltan opciones de juego online.
>Muy similar al primer juego de la franquicia.

hay un buen equipo de desarrollo detrás, los resultados son mucho más positivos. El sistema de menús sigue funcionando realmente bien y volvemos a contar con un catálogo bestial de temazos de artistas de primer nivel tales como: Donna Summer, Rihanna, Lady Gaga, Usher o David Guetta. En total son 44 canciones para todos los gustos que pueden llegar a ser más, gracias a la tienda y a la posibilidad de importar los temas de la primera parte.

Hablando ya de la parte jugable, las coreografías son más espectaculares, incluyendo multitud de nuevos pasos y dando la impresión general de estar mucho más trabajadas que antes. De nuevo tenemos a nuestra disposición distintos niveles de dificultad y la posibilidad de jugar la canción "paso a paso" para ir aprendiendo los bailes a modo de entrenamiento, lección a lección, e incluso con la opción de ralentizar los pasos y compararlos con los nuestros. La respuesta de Kinect con dos jugadores es soberbia ya que, por citar un ejemplo, para entrar o salir de una partida es tan sencillo como ponerse delante del sensor, levantar la mano y éste detectará al nuevo jugador en unos breves instantes.

EL MEJOR JUEGO DE BAILE Y, A LA VEZ, LO MEJOR DE KINECT

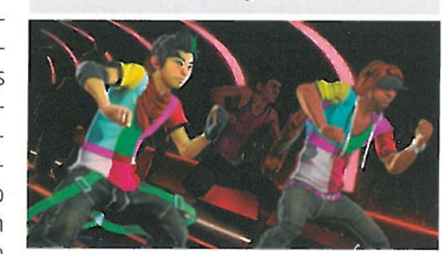
En los modos de juego encontramos otra de las grandes sorpresas de *Dance Central 2*: la inclusión de una especie de modo "carrera" titulado 'Desafío de equipo'. Ahí comenzaremos siendo un personaje desconocido y viajaremos por distintos lugares realizando desafíos contra diferentes equipos de bailarines para desbloquear nuevos personajes, ropas y escenarios que podrán ser utilizados en el resto de modalidades, entre las que destacan especialmente las cooperativas. El modo batalla será imprescindible con los amigos e incluye alguna variante que nos harán soltar más de una carcajada. Y si se añade el mejorado modo entrenamiento y el ejercicio, tendremos todas las claves.

Su única pega es haberse conformado con mejorar su fórmula, sin revolucionar el concepto de juego o la mecánica. Para eso esperaremos al año que viene...

Tracklist

44 GRANDES TEMAZOS

En la lista de temas podemos encontrar temazos del calado de: "Bad Romance" y "Born This Way" de Lady Gaga, "Bulletproof" de La Roux, "Club Can't Handle Me" de Flo Rida ft. David Guetta, "DJ Got Us Fallin' in Love" Usher ft. Pitbull, "Get Ur Freak On" de Missy Elliot, "Grenade" Bruno Mars, "Hot Stuff" de Donna Summer, "I Like It" con Enrique Iglesias ft. Pitbull, "Mai Ai Hee (Dragostea Din Tei)" de O-Zone, "Rude Boy" de Rihanna, "Technologic" de Daft Punk, "Toxic" de Britney Spears, "What Is Love" de Haddaway... Y así hasta 44 temas de los setenta hasta hoy.



Interferencias



DANCE CENTRAL


BUST A GROOVE


FIEBRE DEL SÁBADO NOCHE

Dance Central 2

Género: **Baile**
Desarrolladora: **Harmonix**
Editora: **Microsoft**
Precio: **49,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.7
Sonido 9.5
Jugabilidad 9.4
Adicción 8.8

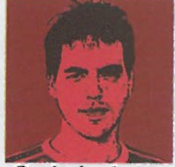


Nota final



La opinión

EL MEJOR JUEGO de Kinect. Todo un ejemplo en el reconocimiento de movimientos, voz y optimización del espacio para jugar. Toda la diversión del primero con más bailes, nuevas canciones, mejores coreografías, modo historia y dos jugadores simultáneos.

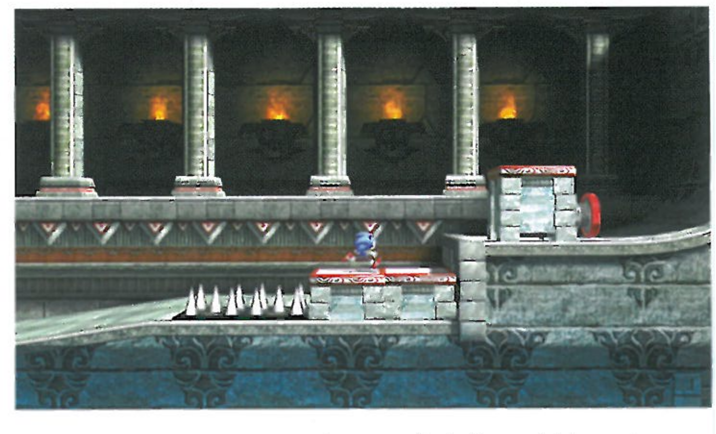


Por Javier Artero

PS3 3DS 360 SONIC GENERATIONS

LA VEINTENA DEL ERIZO LE SIENTA DE FÁBULA

Sonic celebra su vigésimo aniversario conjugando lo mejor de su pasado y su presente. Un punto de inflexión que da un soplo de aire fresco a la mascota de Sega.



Tras varios escarceos con distintas fórmulas jugables sin pena ni gloria en los últimos años, por fin tenemos ante nosotros un título de *Sonic* que recupera la esencia de sus mejores versiones de antaño. Nos referimos a las de Master System, MegaDrive y Dreamcast.

Sonic Generations va claramente dirigido a enamorar a los fans más veteranos y fieles de la franquicia, pero con una puesta en escena moderna que encandilará a cualquier jugador ávido de plataformas. Y es que el argumento de fondo -algo insustancial- transporta tanto al famoso erizo como a todos sus amigos (Amy, Tails, Knuckles, etc.) al pasado a causa de los agujeros negros que abre una oscura criatura. Esto evidentemente sirve como mera excusa para dejarnos disfrutar de fases clásicas como Green Hill, Speed Highway o Chemical Plant, todas ellas -y aquí viene lo mejor- jugables de las dos formas posibles; es decir, tanto en el clásico scroll lateral de los primeros juegos, como al estilo moderno en tres dimensiones.

Pero no queda ahí todo, ya que antes de disfrutar de cada nivel se nos da la posibilidad de escoger entre el Sonic de las primeras entregas, más bajito y rápido, o el modelo más actual, más alto y ágil, lo que, sin duda, proporciona un toque extra de rejugabilidad al título que se suma a la gran cantidad de rutas alternativas que existen para superar cada pantalla. En todas ellas se ocultan multitud de secretos como nuevos niveles, notas musicales, vidas extras y





LAS IMPRESIONANTES ZONAS DE loopings tan características de la serie no cesarán de aparecer



TANTO LAS FASES CLÁSICAS como las 3D, visualmente, te encandilarán.







>Lo mejor de los títulos clásicos y modernos se dan la mano.
>La gran sensación de velocidad de las fases.
>Bella factura audiovisual.

Arriba y abajo

>La trama argumental se antoja un poco floja.
>Realmente aporta pocas novedades a la saga.

Interferencias



SONIC THE HEDGEHOG



PINBALL



SONIC ADVENTURE

anillos rojos que permiten ir desbloqueando modos de juego alternativos, personajes, bocetos y otras sorpresas más que encantarán a los fans de la saga como, por ejemplo, el Sonic original de MegaDrive.

Todas y cada una de las fases combinan acertadamente la nostalgia del diseño de los escenarios con una lograda sensación de velocidad que, gracias a la progresiva y correctísima curva de dificultad, hará que no nos resulte precisamente sencillo superar cada una de las pantallas. Además, y por si fuera poco tanta variedad, podremos ir mejorando las habilidades de los dos protagonistas potenciando aptitudes como el parón en seco, el torbellino e, incluso, aumentando el número de vidas disponibles. Hablamos de una pincelada rolera que le sienta de maravilla y que nos sirve para asegurar que *Sonic Generations* es un título mucho más profundo, lleno de contenido y, por tanto, más largo de lo que parece en primera instancia.

El apartado visual y sonoro es brillante en ambas vertientes jugables, ya que incluso las fases de scroll lateral están diseñadas en unas fluidas tres dimensiones que impactan no solo por su colorido, sino por la gran cantidad de elementos en pantalla y su capacidad de mantener la fluidez a pesar del intenso ritmo y velocidad de ciertas etapas del juego. Tan remarcable como la faceta sonora, pues los temas clásicos reaparecen para deleite de fans e iniciados. ■

PS3 3DS 360



Sonic Generations

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Sonic Team**
Editora: **Sega**
Precio: **59,95 €**
Dispositivos: **3D**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.3
Sonido 8.4
Jugabilidad 8.3
Adicción 8.6

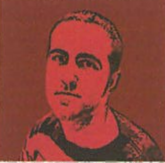
Nota final



8.4

La opinión

ES EL JUEGO que los fans más acérrimos del erizo estaban esperando, pero también un plataformas variado, intenso, divertido y colorido que puede ser disfrutado por simples aficionados al género. Un gran homenaje a una de las mascotas más famosas del mundo del videojuego.



Por Alejandro Peña

DS



Profesor Layton y la llamada del espectro

Género: **Puzle**
Desarrolladora: **Level 5**
Editora: **Nintendo**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0
Sonido 8.0
Jugabilidad 7.5
Adicción 7.0





Nota final



7.4

La opinión

A PESAR DE ser el mejor de la serie, su fallo es ser repetitivo en el fondo y la forma. A lo largo de los años no ha cambiado ni un milímetro en su posición. Aún así, es recomendable, por divertido.



Por Ch. Antón

DS PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO







>El apartado artístico es excelente.
>Las voces, como es habitual, consiguen meternos en la historia.
>¡¡170 puzles!!

Arriba y abajo

>Repite la estructura de juegos anteriores. No permite progresar sin resolver primero.
>No incluye 'London Life'.

LAYTON SE ATASCA CON SU PLANTEAMIENTO

Parece ser que arte, narrativa y música excelentes no consiguen impactar en la última entrega del detective más popular de la DS con su juego basado en acertijos.

Tengo que confesar mi debilidad por *Layton* por encima de cualquier otro juego portátil de Nintendo. A la espera de una versión tridimensional, Nintendo nos pone esta ***Llamada del espectro*** como un valioso 'chupete' que no vamos a desaprovechar. A estas alturas, todo el mundo sabe que los juegos del *Profesor Layton* consisten en una aventura de investigación en la que se avanza única y exclusivamente a base de resolver puzles, juegos de habilidad (mental, casi siempre) y acertijos. Ese es el secreto del éxito de la serie y el elemento que puede convertirse en su condena. Sí es cierto que a los que nos gusta el género, nos entusiasma la idea de tener casi doscientos acertijos por delante para resolver y así conocer qué les ocurrirá en esta ocasión a los carismáticos Layton y su ayudante Luke. Sin embargo, como ocurre con las novelas de Agatha Christie, la serie empieza, por un lado, a anquilosarse en una serie de mecánicas repetitivas y una excelente narrativa que cautiva a la mayoría del público (recordemos que incluso se llega a doblar la voz, algo inusual en juegos portátiles). Y, por otra parte, no está sabiendo evolucionar hacia un sistema de juego más abierto y que no se encuentre con tantos obstáculos para que progresemos en la historia, ya que, en más de una ocasión, el número de puzles resueltos no nos permitirá abrir una puerta o elegir un camino.

NO EVOLUCIONA HACIA UN SISTEMA DE JUEGO MÁS ABIERTO

Interferencias



EL ILUSIONISTA



AGATHA CHRISTIE

TEST PSICOTÉCNICO



Ni una sola objeción al trabajo artístico del juego que, como en anteriores ocasiones, roza la perfección tanto en lo visual como en lo sonoro. Por cierto, amantes de esta estética, no se pierdan 'El Ilusionista' de Sylvain Chomet, vean sus obras anteriores y juzguen. Layton sigue vivo, Layton sigue divirtiendo, pero empieza a denotar algunos signos del paso del tiempo... ¡Queremos *Layton* 3D ya! ■



TENDREMOS QUE PRESTAR MÁS atención que nunca a la personalización de los Invizimals cazados







INVIZIMALS HACE CRECER EL COLECCIONA Y LUCHA

Su ya no tan novedoso sistema de realidad aumentada sigue estando a la vanguardia y el juego prefiere evolucionar explorando nuevas modalidades de combate en línea, así como consolidando el elenco de personajes favoritos de los jugadores.

La realidad aumentada vuelve a ponerse en el primer plano gracias a esta tercera entrega del juego de Novarama, *Invizimals: Las tribus perdidas*, que empieza donde terminó la segunda parte e introduce no solo 70 nuevas criaturas a las que capturar y coleccionar, al más puro estilo Pokémon, sino nuevas modalidades de juego que harán especialmente atractivo el modo multijugador. Nos referimos al modo Tag Team Battle, por el cual podremos sacar a luchar a dos criaturas al mismo tiempo y combinar sus habilidades en el combate. Lo que es digno de mencionar es que, más allá de lo sencillo que es hacerse con los controles inicialmente, el juego deja entrever que tras todo ese colorido mundo de criaturas fantásticas y bonitos modelados en 3D, existe una sofisticada, y en ocasiones compleja, lucha de fuerzas que hará que más de uno se quede atascado en los fundamentos básicos. La dificultad crece si no hemos jugado antes y hemos dejamos de lado los tutoriales en los que se nos explica como desarrollar la táctica de captura con la trampa y no profundizamos en la evolución de los monstruos cazados a través de su sistema de estadísticas para aumentar las cinco habilidades disponibles. Para muchos, la dificultad está justificada y es lo que hace que un concepto simple de coleccionismo más combate haya triunfado en todo el mundo y ya vaya por su tercera entrega. Otra cosa son los problemas sin resolver de la cámara de PSP que sigue desenfocándose en los momentos álgidos de cacería. Habrá que esperar la versión HD en PS Vita. ■

LA DIFICULTAD JUSTIFICA EL CONCEPTO SIMPLE DEL JUEGO



Invizimals: Las tribus perdidas

Género: **Acción/RPG**
Desarrolladora: **Novarama**
Editora: **SCEE**
Precio: **29,90€**
Dispositivos: **PSP USB Cam**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi







www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	8.5



Jugabilidad	Adicción
9.0	8.8



Nota final



8.8

La opinión

SI NO ES sobresaliente es porque sigue siendo el mismo juego de la primera versión. Las novedades permiten soñar con una saga que, incluso, podría llegar a traspasar las pantallas de las consolas.



Por Ch. Antón

360



Kinect Sports: Segunda temporada

Género: **Deportes**
Desarrolladora: **Rare**
Editora: **Microsoft**
Precio: **49,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **7.5**
Sonido **7.0**
Jugabilidad **8.2**
Adicción **8.3**



Nota final

8.0

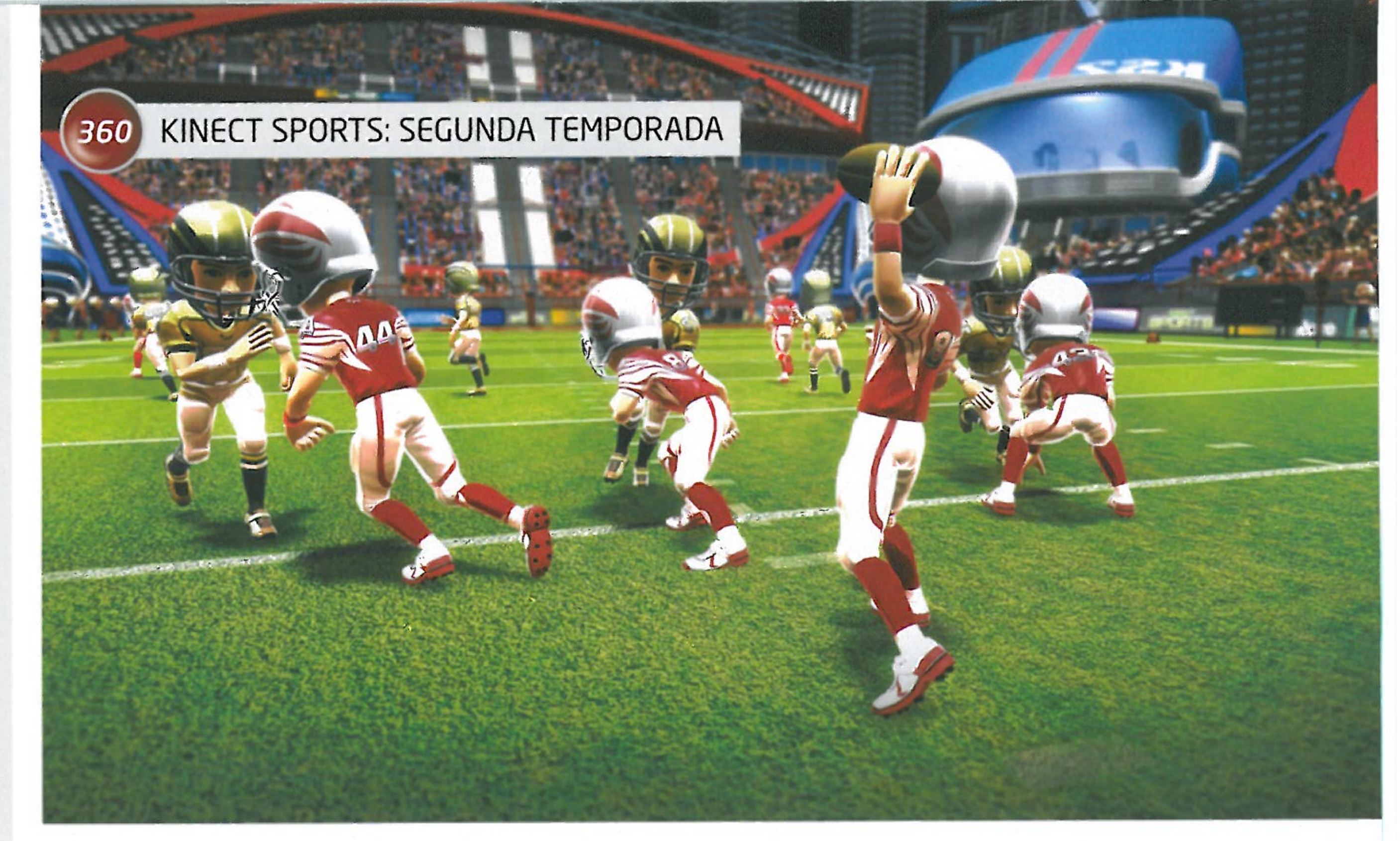


La opinión

UN BUEN JUEGO que no consigue ser excelente por conformarse con presentar nuevos deportes para cumplir el expediente. Aún con esas, una buena opción para jugar con la familia y amigos.



Por Juan 'Xcast'



360 KINECT SPORTS: SEGUNDA TEMPORADA

EL DEPORTE MÁS CASERO DEL MUNDO

Después de convertirnos en verdaderos atletas del más alto nivel, Rare vuelve a intentar sorprendernos con su propuesta de juego activo con seis nuevos deportes. A ver si gana el partido...

Hace un año Rare nos sorprendió con su propuesta de deporte activo en *Kinect Sports*. Uno de los mejores juegos de lanzamiento de Kinect que ahora recibe una secuela con las mismas premisas, pero con seis nuevos deportes para hacernos sudar la camiseta en nuestros salones.

Esta vez será el turno del tenis, fútbol americano, dardos, golf, esquí y béisbol. Una buena selección en la que encontraremos un buen número de horas de juego. Si bien parece que algunos deportes no alcanzan la optimización deseada, como el tenis o el fútbol americano, esto se compensa con la precisión y buena respuesta en dardos y golf, que consiguen clavar la sensación de juego de estos deportes. A esta respuesta de Kinect mejorada hay que añadir el control por voz, aunque sea casi anecdótico. Lo mismo ocurre con el multijugador online, bueno, pero mejorable. Esa es la sensación que nos queda: bien, pero mejorable. ■

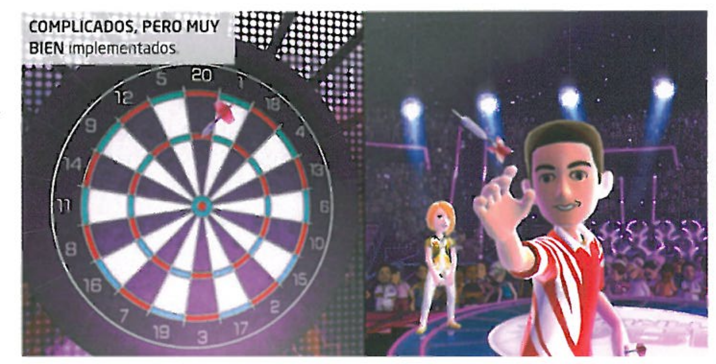


>Mejora la respuesta y prestaciones del primer juego de la franquicia.
>Muy bueno en su vertiente multijugador.

Arriba y abajo

>Técnicamente poco sorprendente.
>Selección de deportes algo dudosa.
>Poca innovación en sus mecánicas.





COMPLICADOS, PERO MUY BIEN implementados.



TENIS, COMO PING PONG pero en un campo más grande.

PS3 360 DRAGON BALL Z: ULTIMATE TENKAICHI

GUERRERO SAIYAN CASI DEFINITIVO

Más fuerza, más velocidad y muchos más kamehamehas. El trabajo de Spike busca recuperar el espíritu Dragon Ball que tanto añoramos. Un camino difícil, pero el objetivo está cerca.

>Cien personajes manejables.
>Contamos con un modo historia completísimo y un original modo héroe.
>A la altura del anime.

Arriba y abajo

>Está lejos de ser un auténtico título de lucha.
>Controles idénticos para todos los personajes.
>En ocasiones los tiempos de carga son excesivos.

Son innumerables los títulos que han surgido a raíz de la franquicia Dragon Ball, pero desde hacía varios años, ninguno conseguía captar la esencia de la obra de Akira Toriyama. Podemos decir que este *Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi* ha estado a punto de conseguirlo.

Nada más comenzar podremos completar el modo tutorial para hacernos con el manejo de los personajes. Los controles se resumen en cuerpo a cuerpo o a distancia, alternando con los ya conocidos "QTE's", las secuencias machaca-botones y una especie de minijuegos del estilo "adivina por dónde viene el ataque".

Si bien los primeros momentos de juego son satisfactorios, más adelante llegaremos a una realidad que no debería estar presente en ningún título de lucha, y es que todos los personajes se manejan exactamente de la misma forma. Es de recibo pensar que con una variedad de luchadores que asciende hasta la centena sumando las transformaciones de cada personaje, la jugabilidad en este sentido debería estar más cuidada. Aun así, el título consigue entretener.

El modo historia es un homenaje en toda regla a la serie completa. Los contenidos jugables van desde Bardock, padre de Kakarot, más conocido como Goku, hasta los hechos que abarca Dragon Ball GT, pasando por varias películas como "Fusión" o "El regreso de Broly". Cada gran saga, cada genial villano al que hemos derrotado, no han hecho más que provocarnos unas ganas inmensas de volver a ver la serie y recordar viejos tiempos. Contamos además con un modo héroe en el que diseñar nuestro propio saiyan y recorrer el mundo en busca de aventuras, algo que se agradece a la hora de aumentar la duración de este título dentro de la consola.

Los ataques especiales, movimientos instantáneos y combos están fielmente recreados gracias a un gran apartado técnico. Lo mismo ocurre con los personajes y jefes finales, aunque estos sean demasiado escasos y simples. ■

EL ASPECTO GRÁFICO ES excepcional. Sin duda lo mejor del título.

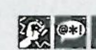


LOS COMBOS Y BATALLAS son simples, pero visualmente impactantes.

PS3 360



Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Spike**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.0

Nota final



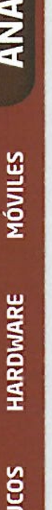
La opinión

A PESAR DE que los combates no entrañan dificultad -son muy simples-, se trata de un título recomendable para todos los fans. Por fin parece que Spike comienza a dar con la tecla en esta generación.



Por Angel Pedrero

Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi



Wii



Mario & Sonic en los JJOO - Londres 2012

Género: **Deporte/Party game**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **54,95€ (Wii)**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
5.7	6.1

Jugabilidad	Adicción
6.5	5.5

Nota final

6.0

La opinión

NOS HACE GRACIA porque los party games siempre son bienvenidos en esta época del año, pero lo mejor del juego de SEGA es que cuenta con Mario y el elenco de personajes de la serie para aportar carisma.



Por Ch. Antón

Wii MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS-LONDRES 2012



DEMASIADO MARIO Y MUY POCO DEPORTE

Sega se centra en dar protagonismo a los personajes por encima del juego y olvida dar mayor profundidad a unas pruebas que, además, innovan poco con respecto al juego de hace cuatro años.

Ya lo advertimos en el primer contacto que tuvimos con el juego de Sega. La mezcla de Mario y Sonic funciona, pero la marca empieza a contagiarse del defecto que ha hecho que Sonic pierda su brillo: repite una y otra vez el mismo esquema. Es cierto que son unos juegos olímpicos y las pruebas son las mismas que hace cuatro años, pero es que de los 40 minijuegos disponibles, solo 11 son nuevos del todo.

Sin embargo, el juego no se queda en las pruebas deportivas, sino que cuenta con el London Party Mode, con 50 minijuegos para jugar en cooperativo de hasta cuatro jugadores y que permitirán que las olimpiadas deportivas den paso a unos momentos de relax y diversión mucho más trivial. Si gráficamente está bien defendido, creemos que Sega debería pensar en una forma de renovar el juego para la próxima entrega, que será de invierno, o nos encontraremos otra vez una mecánica desgastada, como la de este. ■

>La división de dos sistemas de juego: deportivo y minijuegos.
>Como party game sigue funcionando.

Arriba y abajo

>Poca innovación en el juego cuyo peso recae en la repetición.
>Demasiado parecido al juego de hace cuatro años.
>Explota a los personajes.



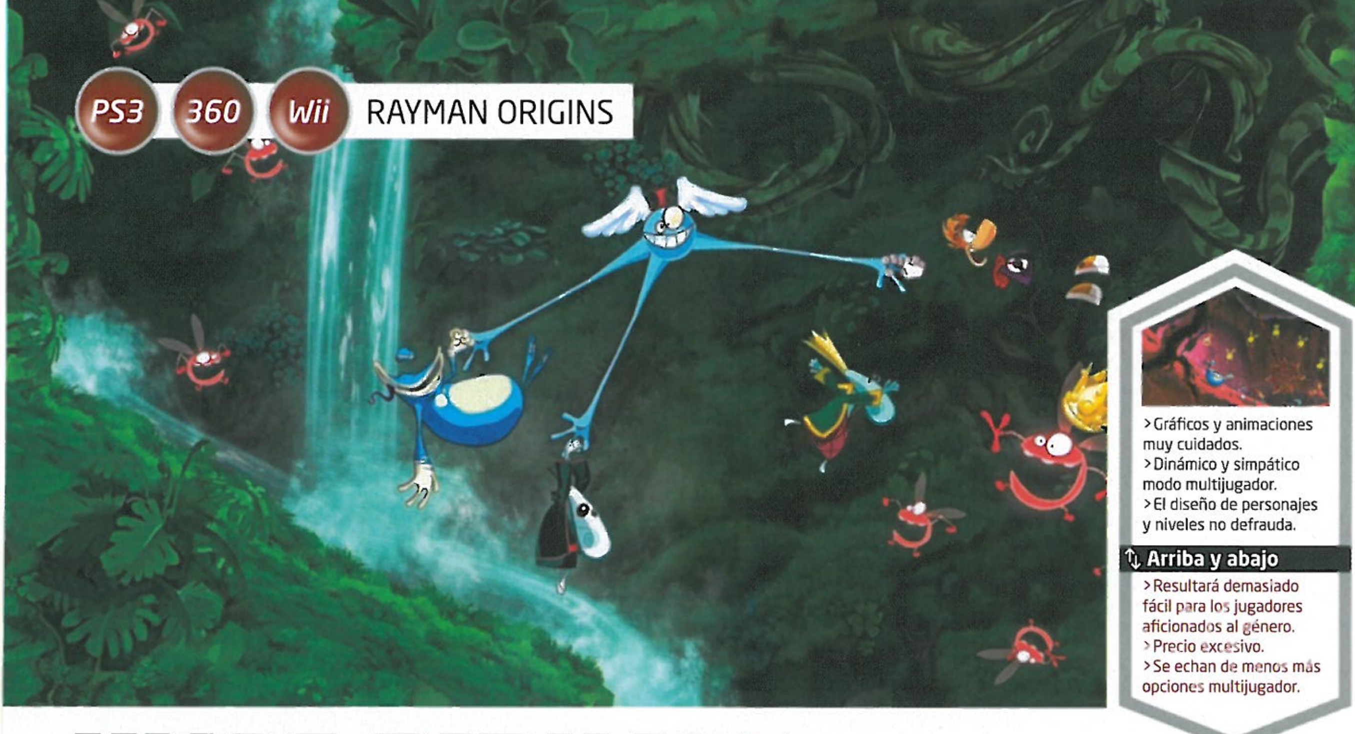


EXISTEN TAN SOLO ONCE nuevas pruebas.



EL JUEGO LUCE BIEN en Wii e incluso imita la estética Nintendo.

PS3 360 Wii RAYMAN ORIGINS



>Gráficos y animaciones muy cuidados.
>Dinámico y simpático modo multijugador.
>El diseño de personajes y niveles no defrauda.

Arriba y abajo

>Resultará demasiado fácil para los jugadores aficionados al género.
>Precio excesivo.
>Se echan de menos más opciones multijugador.

UNOS DIBUJOS DE LO MÁS ANIMADOS

Un clásico que no pierde su esencia y que alcanza gran nivel gráfico con el nuevo motor de Ubisoft. Hazte con cuatro mandos porque la diversión está asegurada en el modo multijugador. Si algún día fuiste niño, sonreirás con este título.

La mascota de Ubisoft vuelve a las consolas dispuesta a plantar cara a los próximos títulos de los mismísimos *Mario* y *Sonic*. ***Rayman Origins*** es un plataformas 2D de la vieja escuela, de scroll horizontal, pero con un acabado gráfico que quita el hipo y una jugabilidad que innova en favor de la diversión más dinámica. Se ha trabajado con un nuevo motor gráfico, el Ubiart Framework, el cual ha permitido a los artistas conceptuales trasladar al juego de una forma óptima los dibujos hechos a mano, eliminando preocupaciones técnicas que antes hubieran restado calidad en el paso de la ilustración a la imagen ingame. Aunque en un principio fue pensado para una distribución episódica en formato digital, al final llegará en soporte físico. Y si jugarlo solo es divertido, lo es mucho más en compañía. Cada una de las pantallas del modo individual podremos jugarlas acompañado de hasta cuatro amigos. Los personajes disponibles para el modo multijugador son Rayman, Globox y dos tipos de diminutos. Cuando alguno de los jugadores "muera", se convertirá en un globo que se desplazará por la pantalla hasta que un compañero lo golpee, restableciendose así el control sobre el mismo. Si alguno queda rezagado y desaparece de la pantalla, automáticamente volverá a aparecer a la altura del jugador más avanzado. Con estas medidas la partida se torna mucho más dinámica, reduciendo al mínimo las posibilidades de frenar una progresión continuada. Destaca la variedad de formas en las que nos moveremos: Saltando, nadando, planeando, deslizándonos a toda velocidad sobre agua o hielo, volando a lomos de un mosquito o corriendo a contrarreloj para desbloquear un plus de electoons. Y es que conseguir estas criaturas es el gran objetivo de cada nivel.■

PÍCATE CON TRES AMIGOS por los lums.



EL MOTOR UBIART FRAMEWORK ha dado pie a unos gráficos muy cuidados y a unas animaciones muy simpáticas.

PS3 Wii 360



Rayman Origins

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.8	8.4

Jugabilidad	Adicción
8.5	8.7

Nota final



La opinión

DE ESTILO ARCADE, pero con un gran aporte innovador tanto en el plano visual como en jugabilidad. Simpático, rítmico y muy adictivo. Resulta mucho más divertido en compañía de tres amigos.



Por Iván Herranz





WWE 2012

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Yuke's**
Editora: **THQ**
Precio: **65,99 €**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido 6.8

Jugabilidad



Adicción 7.1

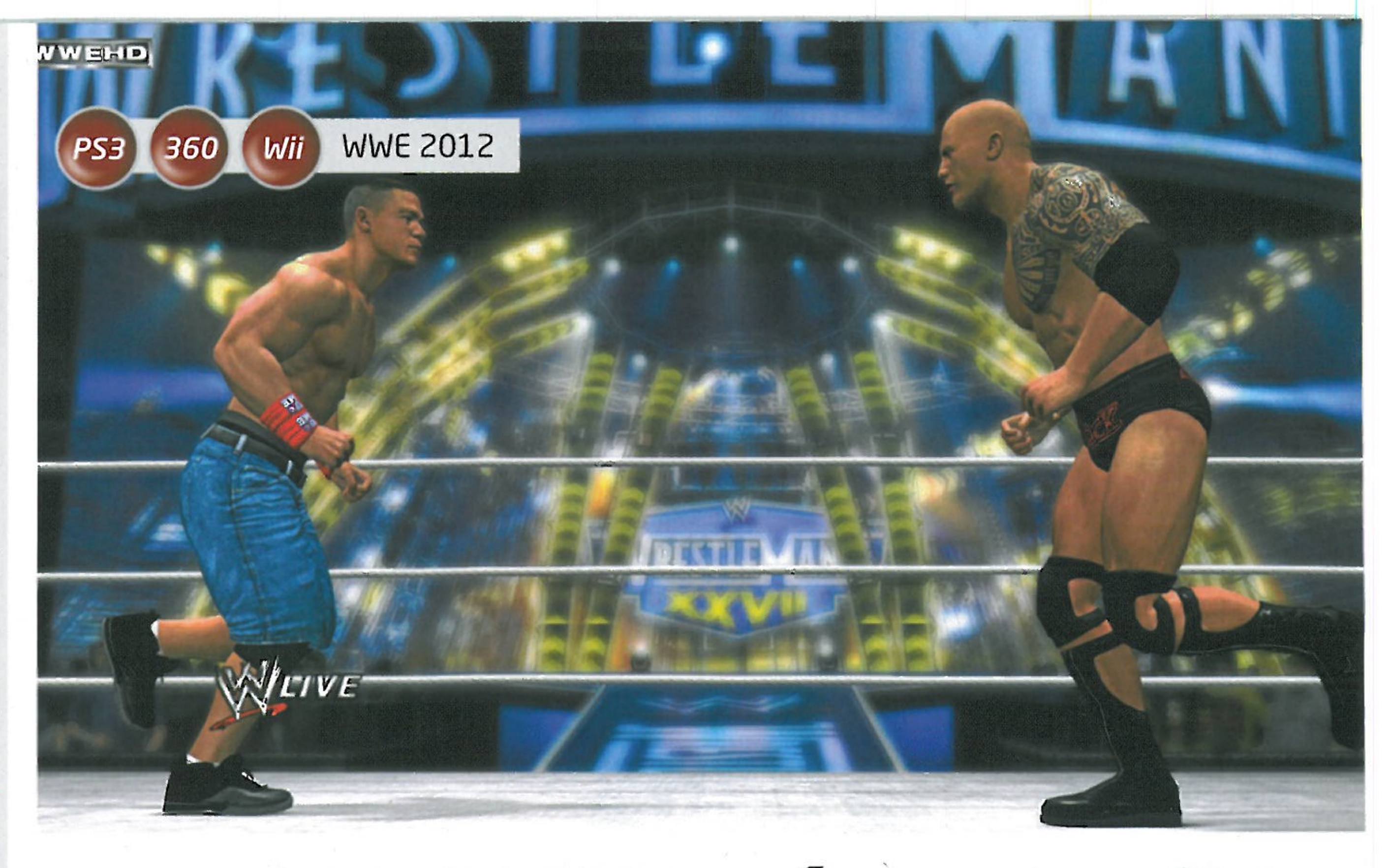
Nota final



La opinión
UN JUEGO MODESTO, pero fiel al espectáculo televisivo de pressing catch. Las mejoras gráficas y un control más intuitivo harán las delicias de los aficionados a este deporte, aunque exijirá adaptación de los más veteranos.



Por Iván Herranz



UN COMBATE MÁS COORDINADO

La serie *WWE* pedía a gritos un cambio radical para alcanzar cotas aceptables de calidad. Yuke's ha dado con la fórmula dotando a esta nueva entrega de sustanciales mejoras gráficas y técnicas.

Los chicos de Yuke's le han dado un buen lavado de cara a una serie que cambia de nombre, ***WWE 2012***, y de jugabilidad. Esto último gustará a los aficionados al pressing catch detractores de la anterior mecánica, pero obligará a los que se acostumbraron a ella a adaptarse a estos nuevos controles. El agarre vuelve a hacerse con botones y ahora la estamina y la salud influirán notablemente en el rendimiento de los luchadores. La IA también ha sido mejorada, lo que nos obligará a variar nuestros movimientos para sorprender al rival. Aporrear botones resultará inútil en esta nueva entrega. Debutan funcionalidades que darán mayor realismo y vuelven los editores para crear tus propios luchadores. Los gráficos han mejorado sustancialmente, así como las animaciones, que serán la gran fuente de espectáculo. El gran elenco de luchadores y el parecido al estilo televisivo de las retransmisiones de WWE son los grandes atractivos del juego. ■

>Mejorada jugabilidad que aporta gran variedad de movimientos.
>Gran elenco de luchadores.

Arriba y abajo

>Gráficamente mejorable.
>Entornos escasamente interactivos.
>Pocas chicas.
>Obliga a adaptarse a los jugadores fieles a la serie.

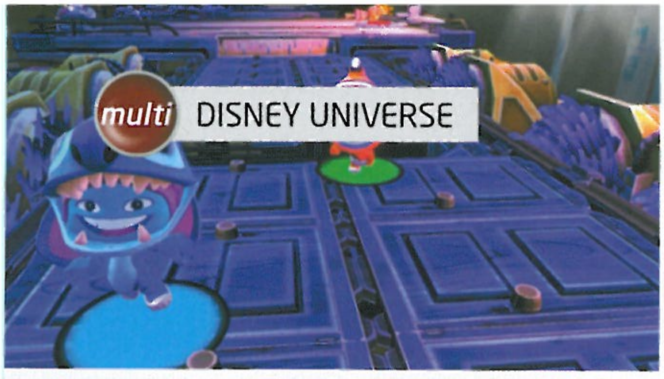




GRAN VARIEDAD DE COMBATES en WWE 2012.



PODREMOS PASAR DE VENCIDO a vencedor rápidamente.







PUEDES USAR TODO TIPO de artilugios vistos en las películas.



HAY MÁS DE 40 trajes de distintas películas para disfrazarse.

LO MEJOR DE LOS MUNDOS DISNEY

Los mejores universos Disney se dan la mano en un solo juego ideal para su disfrute en familia. ¿Cooperar y competir a la vez?

Si hablamos de mundos de fantasía ideales para los más pequeños, hablamos de Disney. Desde que se fundara allá por 1923, la factoría ha diseñado universos de toda índole que forman ya parte del ADN colectivo de millones de personas de todas las edades.

A pesar de que ya existen numerosos videojuegos ambientados en las sagas cinematográficas de dicha compañía, hasta ahora ninguno había recopilado en uno diversos mundos y extraído lo mejor de todos ellos en una fórmula jugable tan sencilla como divertida y adictiva. Y es que *Disney Universe* reúne seis de las mejores franquicias de su propiedad -Piratas del Caribe, Monstruos S.A., Alicia en el País de las Maravillas, El Rey León, Aladdín y Wall-E- para ofrecernos un título lleno de acción, con grandes toques plataformeros, que utiliza estos diferentes y únicos universos como telón de fondo.

Pero, sin lugar a dudas, el punto más fuerte del juego que nos ocupa es la posibilidad de compartir esta experiencia junto a tres amigos o familiares -aunque tenga que ser siempre en la misma consola, pues no soporta multijugador online-. De esta manera, podremos superar los 54 niveles disponibles en ayuda de otros tres jugadores (si jugamos en solitario, la IA se adaptará adecuadamente en dificultad y número a nuestro nivel), a la vez que competimos con ellos para obtener la mayor puntuación posible: ¿es esto factible?

Pues sí, y esta ambigüedad resulta realmente divertida, ya que para superar obstáculos se nos obligará a cooperar en determinadas ocasiones y, al mismo tiempo, podremos usar los distintos poderes y ventajas que vamos adquiriendo para golpear o perjudicar a nuestros "compañeros" de múltiples formas, y hacer que ellos pierdan el mayor número de vidas posible. Un título ideal para disfrutar en familia. ■



- > Cooperar y competir a la vez con tres jugadores más.
- > Gran variedad de niveles y vestimentas.
- > Toda la fantasía Disney.

Arriba y abajo

- > No tiene posibilidades online multijugador.
- > La dificultad puede resultar demasiado fácil.



multi



Disney Universe

Género: **Acción/ Plataformas**
Desarrolladora: **Disney Interactive**
Editora: **Sony/Nintendo/ Microsoft**
Precio: **49,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi 7
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	8.0	8.2	7.9

Nota final
8.0

La opinión
LA GRAN VARIEDAD de escenarios y trajes de personajes nutren un notable juego de acción y plataformas que va claramente dirigido a los más pequeños, o a los fans eternos de la factoría Disney.



Por Alejandro Peña



multi



Los Sims 3: Vaya Fauna

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Electronic Arts**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **35,99€**
Nvidia 3DVision: **Bueno**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	7.5



Jugabilidad	Adicción
8.0	7.5



Nota final



7.7

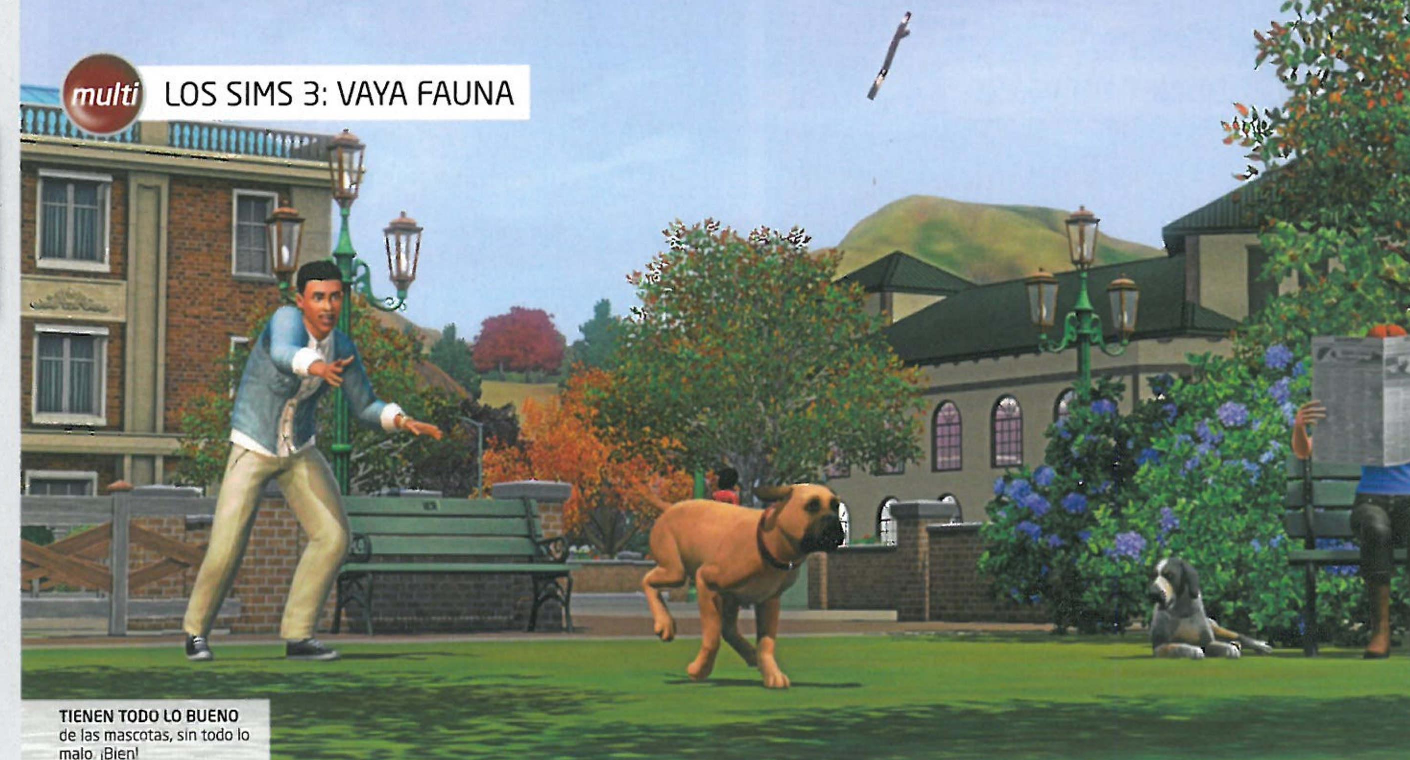
La opinión

UNA EXPANSIÓN DE las llamadas imprescindibles si ansiabais la posibilidad de incorporar mascotas al universo de Los Sims. Muy pensado en satisfacer las necesidades de los fans, ***Los Sims 3 Vaya Fauna*** va directo a la línea de flotación de los fans.



Por Duardo

multi LOS SIMS 3: VAYA FAUNA



TIENEN TODO LO BUENO de las mascotas, sin todo lo malo. ¡Bien!

EL MEJOR AMIGO DE TU SIM

La verdad es que solo nos hemos dado cuenta de que faltaban ahora que han llegado. ¿Qué es la vida de nuestros Sims sin la fiel compañía de un animal?



La versión que hemos analizado pertenece a PC, que, para que lo tengáis claro, se presenta como una expansión de *Los Sims 3*. Pero esto solo sucede en la versión de compatibles. En el caso de 3DS, Playstation 3 y Xbox360, ***Los Sims 3 Vaya Fauna***, es un videojuego independiente centrado en la posibilidad de manejar directamente a las mascotas.

La versión de PC, como decimos, es algo distinta, porque además de necesitar del juego original, nos permite el acceso a los caballos, gatos y perros, por parte de nuestros Sims. Los caballos los podemos usar como transporte, criarlos y alimentarlos, además de entrenarlos para el salto de obstáculos. Además, podemos acceder a nuevas zonas del mapa como son el parque de los perros, las junglas de los gatos o el rancho de caballos donde podrán mezclarse con otros Sims o llevar sus mascotas y planear citas.

Eso sí, como en la versión de consolas, también podremos controlar directamente a las mascotas, como si de un Sim a cuatro patas se tratase. Es más: ¡Es que de eso se trata!

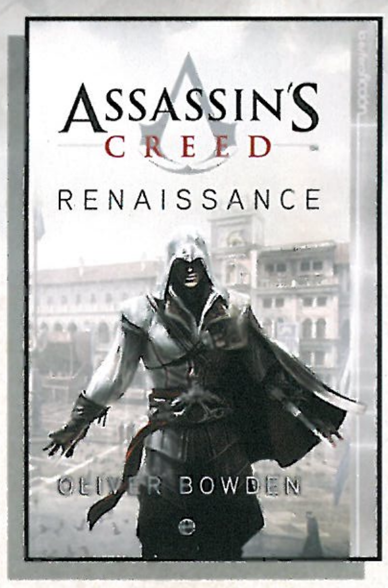


LOS CABALLOS SON, SIN duda, de las mascotas más vistosas en Los Sims 3

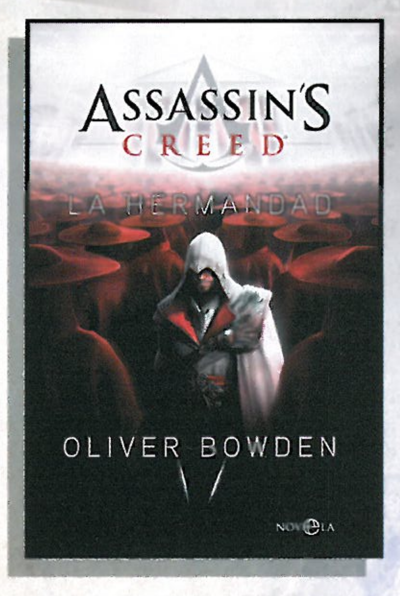
Los Sims 3 Vaya Fauna funciona como expansión porque amplía aún más, si cabe, el espectacular universo de la franquicia de EA y hará las delicias de aquellos que esperaban con ansia la existencia de estos compañeros, tan presentes en la vida real, como ausentes en el mundo de nuestros Sims. Además, el añadido del control directo sobre las mascotas es un planteamiento nuevo y sorprendente que completa, aún más, las posibilidades de la inconmensurable saga. ■

SI TE GUSTAN LOS JUEGOS, NO TE PUEDES PERDER LAS NOVELAS

ASSASSIN'S CREED

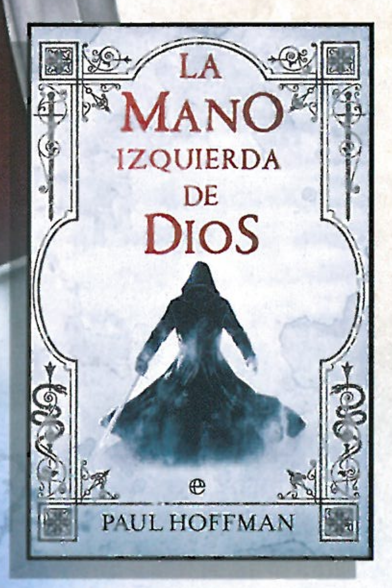


RENAISSANCE



LA HERMANDAD

COLECCIÓN MARCA player



LA MANO IZQUIERDA DE DIOS



LAS CUATRO POSTRIMERÍAS





la esfera de los libros



síguenos en
www.esferalibros.com





L.A. NOIRE

PC

LOS ÁNGELES AÑOS 40, AHORA EN PC

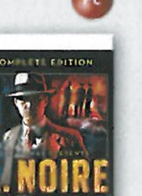


Casi sin avisar y cuando acabábamos de sobreponernos de la noticia de que *Red Dead Redemption* no iba a salir para compatibles, nos llega esta versión de *L.A. Noire*, que, además, incorpora todos los DLC incluidos de serie. ¡Qué suerte la nuestra!

La adaptación a PC es muy correcta y gráficamente luce de forma espectacular. Además, los chicos de Rockstar han decidido añadir un nuevo aliciente para los usuarios y han cuidado mucho la versión 3D para nVidia 3DVision, por lo que es casi obligada su activación si disponéis de esta tecnología. El efecto es especialmente atractivo en ciertas misiones como 'Galvanizados Nicholson', donde la ceniza crea efectos de profundidad muy logrados.

Por otra parte, la implementación del control de teclado es muy efectiva, más si pensamos que es un título originariamente planteado para gamepad, aunque, por supuesto, podremos hacer uso del mando de Xbox360 en nuestro PC y disfrutar del título con la misma jugabilidad que en consola.

En cuanto al desarrollo, es el mismo que lo visto en consola: un juego de investigación con momentos puntuales de tiroteos pero que centra su mayor interés, como ya es habitual en Rockstar, en una poderosa historia alrededor, en este caso, del agente Cole Phelps, personaje cautivador, y su deambular por la ciudad de Los Ángeles de los años 40. Y la ambientación, como siempre, espectacular. Muy recomendable. ■



L.A. Noire

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Team Bondi**
Editora: **Rockstar**
Precio: **50,99€**
nVidia 3D Vision: **Excelente**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.5

Nota final





TINTÍN: EL SECRETO DEL UNICORNIO



¡RAYOS Y CENTELLAS, VUELVE TINTÍN!



Las *Aventuras de Tintín* es un título divertido –aunque facilón- que encandilará a los seguidores del mítico personaje y a los más pequeños. Se trata de un plataformas en 2D con escenarios tridimensionales en el que también hay lugar para la acción, fases de conducción y la resolución de puzles. Podemos distinguir tres modos de juego bien distintos: en "Historia", recreamos los acontecimientos de la película controlando a Tintín y Milú. A pesar de su variedad de situaciones, su corta duración (5 horas) y la escasa dificultad le restan puntos. Sin embargo, tenemos en el modo de juego cooperativo otro filón para seguir disfrutando del juego. Y, por último, minijuegos con Kinect. ■

Tintín: El Secreto del Unicornio

Género: **Acción/Plataformas**
Desarrolladora: **Ubisoft Montpellier**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **39,95€ (PC), 59,95€ (PS3, 360), 44,95€ (3DS, Wii)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Nota final

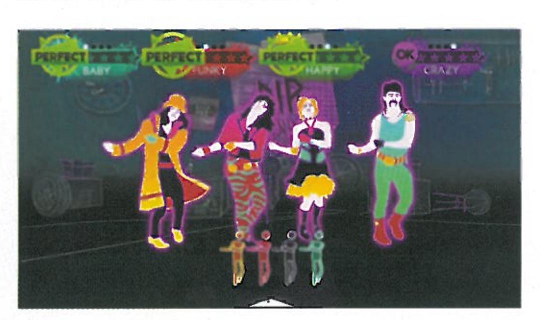


JUST DANCE 3





CON LA MÚSICA A ESTA PARTE



Cuando parecía que *Dance Central* iba a tener camino libre por incomparecencia en el sector de los juegos de baile, aparece *Just Dance 3* para demostrar que no está todo dicho. La premisa básica es la misma, utilizar nuestro cuerpo para seguir los pasos de baile que se marcan en pantalla, pero trata de llegar más allá, permitiéndonos grabar nuestras propias coreografías para retar a nuestros amigos. Por si esto fuera poco, se amplía el número de jugadores simultáneos hasta cuatro, consiguiendo un nuevo récord en Kinect. La selección de canciones es más que correcta, aunque faltan modos de juego para el jugador solitario, además de que no queda del todo claro cuál es el siguiente movimiento que debemos realizar. ■

Just Dance 3

Género: **Baile**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **49,95€ (360), 44,95€ (Wii)**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Nota final



PHINEAS Y FERB

SALTO AL CINE Y A LAS VIDEOCONSOLAS



Especialmente pensado para los más pequeños, la aventuras de los hermanastros Phineas y Ferb dan el salto a las consolas ofreciéndonos básicamente lo que prometen, la adaptación de la magnífica serie y la película al mundo del videojuego.

A pesar de que el diseño de los niveles varíe, por desgracia, la fórmula es siempre la misma: deberemos recorrer las diferentes fases de plataformas, solos o en compañía de un amigo, superando retos muy simples en cooperación, como encontrar piezas sueltas para construir artefactos y superar así las fases que se nos presentan; en ocasiones con un jefe final sin demasiada dificultad. ■

PS3 Wii DS

Phineas y Ferb: A Través de la Segunda Dimensión

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **High Impact**
Editora: **Disney Int.**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

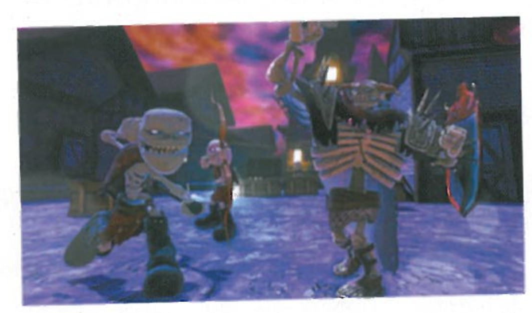
Pegi 7

www.pegi.info

Nota final **7.7**

MEDIEVAL MOVES

TU CASA, UN CASTILLO MEDIEVAL



Zindagi Games nos brinda un juego de acción y aventuras sobre raíles de corte medieval que utiliza las mismas dinámicas de juego de su anterior creación: *Sports Champions*.

Contamos con un amplio abanico de armas; desde ballestas y arcos, hasta espadas, escudos y estrellas ninja para derrotar a todos los simpáticos monstruos que se interpongan en nuestro camino. Y todas ellas manejables de una forma muy sencilla e intuitiva. Además, podremos superar todos los retos de la aventura en cooperativo –incluso habrá puzzles para dar más variedad–, o bien batirnos a duelos a través de Internet contra otros tres jugadores. ■



Medieval Moves

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Zindagi Games**
Editora: **Sony CE**
Precio: **29,99 €**
Dispositivos: **Move, 3D**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi



www.pegi.info

Nota final



8.3

DISGAEA 4

ANIME Y ESTRATEGIA POR TURNOS



Los fans de la saga de rol Disgaea (os lo prometemos, los hay, y además a cientos de miles) pueden comenzar a dar saltos de alegría. Y es que la tercera entrega de la saga que llega ahora en PS3 cumplirá todas sus expectativas, llegando a conformar la mejor entrega de Disgaea desde que se lanzase el juego original, allá por el año 2003. Este juego de rol y estrategia por turnos es solo apto para fanáticos de la saga, ya que los profanos se toparán con el muro del rol nipón más heavy, lento y metódico que hayan probado jamás. Si te gustan los juegos de estrategia basados en turnos y te gusta el anime y el manga, lo más probable es que adores *Disgaea 4: A Promise Unforgotten*. No hay nada más puro. ■



Disgaea 4

Género: **Estrategia/RPG**
Desarrolladora: **NIS**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos

Pegi



www.pegi.info

Nota final



8.5

RAVING RABBIDS: ALIVE & KICKING

LOS CONEJOS INVADEN KINECT



Parecía que Xbox 360 era la consola menos afectada por el huracán Rabbids, esos conejos sinvergüenzas que, una vez independizados de Rayman, han hecho las delicias de niños y pequeños en una tonelada de títulos. Pero Kinect les ha abierto las puertas de la consola de Microsoft de par en par y justo ahora, preparados para la campaña navideña, llegan con un título especialmente diseñado para el sensor de movimientos de 360. Un puñado de locos minijuegos, protagonizados por estos mocosos, pueden dar un toque de color a tus fiestas en casa. Cuenta con una variedad de juegos, de hasta cuatro jugadores haciendo el canelo a la vez en tu salón, y con la posibilidad de inmortalizar los momentos más ridículos. ■



Raving Rabbids Alive & Kicking

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Nota final



7.0

Descargas

Comprar sin salir de casa

Juegos sin caja ni instrucciones, descargados directamente a los discos duros de nuestros sistemas de juego. La pesadilla del coleccionista y el paraíso del vago. Te mostramos los mejores.

GUARDIAN HEROES

REPARTIENDO LECHES COMO EN 1996

El retorno de uno de los mayores clásicos de Sega Saturn directo por la puerta grande. La de las resurreciones milagrosas.



Para entender la dimensión de *Guardian Heroes* deberíamos volver atrás en el tiempo, a la época en la que comenzábamos a dejar atrás el píxel gordo. Un tiempo en el que Treasure nos recordaba lo importante de saber usar un mando con propiedad, gracias a sus juegos de dificultad endiablada, casi siempre de disparos.

Con el título que nos ocupa rompió ese molde en el que se le había encasillado, ofreciendo un yo contra el barrio mágico-medieval con toques de rol y cierta libertad de decisión al estilo de los libros 'Elige Tu Propia Aventura'. El resultado fue un título único que aún hoy se recuerda con cariño. Tanto es así que Sega ha querido sacar del baúl de los recuerdos el original y darle un pequeño lavado de cara para que las nuevas generaciones de jugadores tengan la oportunidad de disfrutar de sus parabienes.

Se ha mantenido la esencia intacta, pero al tiempo se han incluido gráficos mejorados opcionales -un movimiento acertado- y varios modos de juego online -competitivo para 12 y cooperativo para 2- que ayudan a ampliar una experiencia de juego que sigue resultando tan variada, intensa y adictiva como hace quince años. ■



800 MP

Guardian Heroes

Desarrollador: **Sega**

8.8



Zombie Apocalypse: Never Die Alone

MATANDO ZOMBIS CON MUCHA GUASA

Eso de matar zombis en grupos de cuatro jugadores no es precisamente un planteamiento novedoso. Ni siquiera su sistema de control basado en el uso de los dos sticks del mando. Entonces, ¿por qué molestarnos con este juego? Por su sentido del humor, por su planteamiento cooperativo y por lo simple que resulta comprender lo que debemos hacer a cada momento. ■

Se trata de un juego fácil de coger y divertido en dosis cortas. Sin embargo, tiene fallos, como su escasa duración, su apartado técnico y la oscuridad, demasiado oscura, reinante en algunas zonas.



1.200 MP | 14,99€

Zombie Ap.: N.D.A.

Desarrollador: **Konami**

7.5



PRIMEROS CONTENIDOS DESCARGABLES DE FORZA 4 Y GEARS OF WAR 3

› Ya están disponibles los primeros contenidos descargables de los dos grandes lanzamientos exclusivos de Xbox 360. Por una parte, ***Gears of War 3*** da la bienvenida a tres nuevos personajes, dos skins para las armas, dos mapas de Horda y nuevos niveles de fortificación y puestos de mando. Un DLC destinado a ampliar la experiencia de juego del modo Horda que se puede descargar por 800 Mps. ***Forza Motorsport 4,*** por su parte, amplía su garaje con 10 nuevos vehículos al precio de 560 Mps. Ambos contenidos descargables serán gratuitos para aquellos que se hayan hecho con el pase de temporada de estos juegos, por 2400 Mps en ambos casos, suponiendo un 30% de ahorro sobre el total de DLCs.

INFAMOUS 2: FESTIVAL OF BLOOD

UN APERITIVO ESCASO Y SANGRIENTO

Aprovechando el tirón de Halloween, Cole McGrath se viste de no muerto en una nueva misión que ofrece algunos poderes y novedades interesantes, pero que se queda corto en duración -apenas una hora-. Se han limitado sus virtudes más importantes, como la sensación de libertad y el atractivo que nos otorgaba explorar una ciudad llena de vida y de situaciones imprevistas, así como toda la diversión que nos proporcionaba realizar misiones secundarias. Con un irrelevante argumento de fondo, Sucker Punch ha optado por centrarse en la diversión más pura, aunque sea saltándose pilares de la saga como lo eran los puzles que nos planteaba el movernos por New Marais, ya que ahora el poder volar simplifica la jugabilidad que brinda una ciudad abierta. No obstante, si lo tuyo es crear misiones, las nuevas herramientas harán que su descarga te merezca la pena.



Infamous 2: Festival of Blood — 9,99 € — Desarrollador: **Sucker Punch** — **7.9**

NOS ENFRETAREMOS A NUEVOS y peligrosos enemigos.

DUNGEON DEFENDERS

LOS HIJOS DE LOS HÉROES LA LÍAN



Vaya sorpresa que nos hemos llevado! ***Dungeon Defenders*** ha llegado a nuestros servicios de descarga, así, como de tapadillo, y ¡vaya juego, señores! Para empezar, es una mezcla super curiosa de Tower Defense y rol online donde deberemos proteger, en tercera persona y en grupos de cuatro, unos cristales de las ascendentes oleadas de monstruos mientras subimos nuestro nivel, mejoramos en hechizos o golpes, armas, etc... Además, la estética cell-shading y los héroes (que no son tales... ¡son sus hijos!) cuentan con un diseño artístico fabuloso, igual que los enemigos. También desternillantes. Por si fuera poco, los DLCs de contenidos, como el de Halloween, añaden skins y misiones a un título que os hará pasarlo muy bien, sobre todo si jugáis con amigos. ¿Os hemos dicho que lo hay para Xbox 360, PS3, PC y dispositivos móviles? Eso sí, menos de un iPhone 4S, olvidaros.






Dungeon Defenders — 14,99 € / 1200 Mps / 12,99 € — Desarrollador: **Trendy Ent.** — **8.4**

Rocketbirds: Hardboiled Chicken

LA REVOLUCIÓN DE LOS GALLOS

En el mundo de Hardboiled Chicken un sistema totalitario liderado por los malvados pingüinos gobierna a todos los pájaros. Nuestro héroe es un "rambo" con "pluma" que escapa de la manipulación mental del sistema y emprende la revolución por su cuenta. La simpática estética recuerda a los dibujos de Cartoon Network. El argumento es simple y simpático. Las cinemáticas son auténticos videoclips aderezados con la música del grupo indie británico New World Revolution, el cual se encarga en exclusiva de la B.S.O. del juego. Un título de scroll lateral en donde se mezclan los tiroteos, las plataformas y los puzles. Una propuesta simpática, original y con una buena relación calidad/duración/precio. Vas a tener que "ponerte gallito" con los pájaros bobos... ■



Rocketbirds Harboiled Chicken — 8,99 € — Desarrollador: **Ratloop** — **7.8**



NEO retro

Todos aquellos juegos añejos que vuelven a estar de moda tienen su espacio en Marca Player.

7,99 € XBOX LIVE 800 MP SPACE CHANNEL 5 PART 2



MOVIENDO LAS CADERAS AL RITMO DE ULALA

La historieta que atrapó a su dibujante aparece por primera vez en PSN. Un juego chocante, único y totalmente original que ningún amante de lo retro se debería perder.

Sega lleva un tiempo desempolvando sus títulos más míticos de Dreamcast y ofreciéndolos, en versión HD y cargados de extras, en los bazares de las consolas de nueva generación Todo un lujazo para los fanáticos de aquella maravillosa máquina de 128 bits -que somos legión-. Ahora le llega el turno a uno de sus títulos más locos, divertidos e inclasificables: ***Space Channel 5 Part 2***. Un juego musical (aunque no solo se trataba de un juego musical) cuando el género aún no se había inventado. Esta fue la secuela del juego original y solo salió en formato Dreamcast en Japón, aunque en Europa llegó en una versión para Playstation 2.

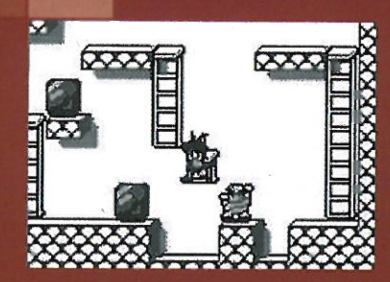
En ***Space Channel 5 Part 2***, volvemos a seguir los pasos de Ulala, una bailarina y periodista de Space Channel 5, en su misión para acabar con los Rhythm Rogues y sus líderes, Purge y Shadow. La diva bailarina de Dreamcast debe impedir que creen una todopoderosa arma que controlará el baile y poner fin a sus deseos de dominación mundial. En su tarea podrá contar con la ayuda de Space Michael, personaje inspirado en el mismísimo Rey del Pop, para probar su destreza rítmica y rescatar al Presidente Espacial Peace.

El juego llega con gráficos mejorados y una nueva resolución de 720p. El título es el precursor, por así decirlo, de los juegos de baile o los juegos rítmicos, ya que tenemos que conseguir bailar golpeando los botones del mando, en solitario o en un modo para dos jugadores.

El juego está disponible para su descarga, desde el pasado día 4 de octubre, en Xbox Live Arcade (por 800 MP) y en PS Network (por tan solo 7,99 euros). También recordamos que este juego está disponible para PC, vía Steam, desde el mes de mayo pasado. Muy recomendable. ■







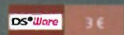
CATRAP, LABERINTOS CLÁSICOS EN DSI

El mítico *Catrap*, aquel mítico título de puzles de Game Boy, ya está disponible en la Consola Virtual de DSiware. Por tan solo 3 euros puedes volver a ser el arquitecto de tus propios laberintos y liarte todo lo que quieras para resolver horas de puzles.

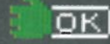


SEGA BASS FISHING, ESTO ES LA CAÑA

Sega ha anunciado que el mítico título de pesca para Dreamcast *Bass Fishing* ya está disponible para su descarga en Xbox Live Arcade y PSNetwork. Por 800 Microsoft Points o 7,99 euros ya puedes hacerte con él y tirar la caña.



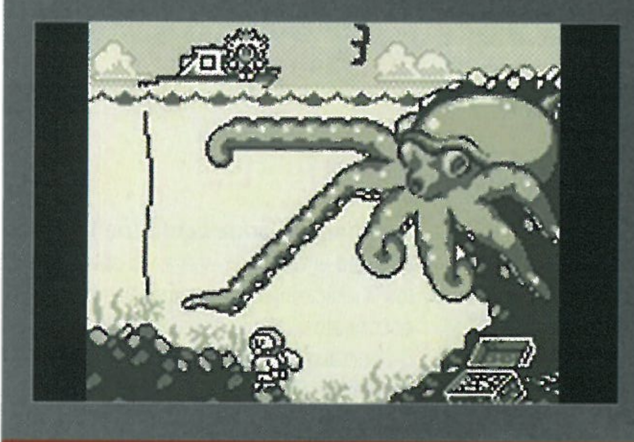
Game & Watch Gallery

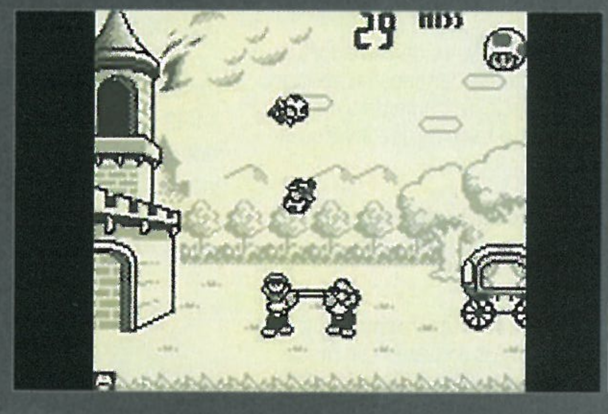


EL SUEÑO DE REVIVIR LAS 'MAQUINITAS'

Por mucho que pensemos en las consolas como el sustituto de las 'Game & Watch' de los primeros ochenta, no es lo mismo. Aquellas máquinas estaban construidas para servir a un solo juego, adornadas para ambientar la historia y en cuanto a su tecnología no eran mucho más que una calculadora o un reloj digital Casio de la época. Y, sin embargo, ¡nos flipaban! Otros juguetes han pasado de moda completamente, pero las maquinitas las seguimos encontrando en versiones low-cost en las tiendas de chinos y a los niños les siguen encantando. Otra cosa es el fanatismo 'freak' de coleccionar todas aquellas 'Game & Watch' que hizo famosas Nintendo.

Como sustituto, no poco recomendable y, por supuesto, mucho más barato, está el pack de descarga ***Game & Watch Gallery*** para 3DS en la Consola Virtual de la nueva portátil y ofrece nada menos que tres juegos distintos: Manhole, Fire y Octopus. Cada uno de ellos incluye tanto la mecánica original del juego tal y como 'latía' en aquellos tiempos como un modo modernizado en el que los personajes se mueven con un poquito más de soltura y con animaciones algo más fluidas que aportan un toque extra. Imprescindible para los nacidos antes de 1980. ■





OCTOPUS Y FIRE SON parte de nuestra tierna infancia, dos de las más grandes 'maquinitas'.



Super Mario Kart



LAS MEJORES DERRAPADAS EN SNES

Estamos a la espera de la séptima entrega de *Super Mario Kart* la que aparecerá en Nintendo 3DS y, entre tanto, echamos un vistazo en el catálogo de la Consola Virtual de Wii y vemos que en abril de 2010 'colgaron' nada menos que el que es considerado uno de los mejores juegos de la historia y, sin lugar a dudas, un título que marcó un punto y aparte en el género de la conducción: *Super Mario Kart*. El juego, que salió originalmente para Super Nintendo (SNES), violaba todas las leyes físicas hasta la fecha y proponía a los personajes del universo Mario una loquísima carrera a los 'Autos Locos' en la que todo valía para llegar primero a la meta. Precisamente ese concepto de todo vale es lo que hizo que el género evolucionase en ediciones futuras. En la versión de Wii se permiten carreras de dos jugadores a pantalla partida y ocho personajes del Reino Champiñón. ■



YA EN SUPER NINTENDO el juego mostraba este extraordinario aspecto y era igual de divertido.

> Trucos

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



Resistance 3



Conseguir nuevos efectos para el juego:

Para ello deberás ir obteniendo puntos en el modo campaña. A continuación, tendrás que dirigirte al menú de extras e ir comprando estos interesantes y fabulosos añadidos:

› **Modo espejo:** Se te dará la oportunidad de jugar los escenarios en sentido contrario, es decir, de izquierda a derecha. Para conseguirlo tendrás que invertir 30 puntos.

› **Arma secundaria de fuego en los enemigos:** Tendrás que invertir 45 puntos.

› **Enemigos con superarmas:** Determinados enemigos contarán con mejor dotación para el combate. Te costará 45 puntos.

› **Por todos los diablos**: Los enemigos podrán explotar. Desbloquéalo en el juego a través de la red social Facebook. Cuesta solo 10 puntos.

› **Inmersión:** Cuando desbloquees este, no aparecerá en pantalla ni el estado de salud ni la munición. Tendrás que invertir 45 puntos.

› **Tener todas las armas disponibles:** Es un desbloqueable bastante caro, pero que seguro que querréis tenerlo en vuestro poder -¿a quién no le gusta disponer de todas las armas...? -. Eso sí, el desembolso es grande como ya hemos dicho anteriormente, nada menos que 300 puntos.

› **Munición infinita en todas las armas**: La compra más cara pero una más que interesante adquisición para ampliar la diversión. Contar con balas infinitas te costará 400 puntos.



Spiderman: Edge of Time

Desbloquear el traje de Big Time:

Deberás pausar el juego e introducir la siguiente combinación con la cruceta: Derecha - abajo - abajo - arriba - izquierda - abajo - abajo - derecha.

Desbloquear los trajes alternativos de 2099 y el Increíble Spiderman:

Primero deberás acceder al menú principal. Una vez haya seleccionado una partida guardada en tu disco duro, deberás introducir la combinación: Arriba - abajo - izquierda - arriba - izquierda - derecha - izquierda.





Forza M. 4

Desbloquear el vehículo Warthog de Halo 3:

Para disfrutar de este vehículo sacado del universo *Halo*, tendrás que cumplir todos los retos del modo Autovista. No estará disponible para conducir. Solo se podrá ver y analizar detalladamente usando Kinect o el mando tradicional.

Desbloquear accesorios para tu avatar:

› **Camiseta Autovista**: Explora por completo cualquier coche en el modo Autovista.
› **Gorra Stopwatch**: Deberás subir un tiempo en todos los eventos del Modo Rivales.

Desbloquear el vehículo 1931 Bentley 8 Litre:

Deberás acceder al modo Autovista y completar 9 desafíos. El coche estará disponible para todas las carreras.

RAGE

Acceder a la zona oculta de Quake: Dirígete al Wasted Garage y dispara a los 3 indicadores rojos que encontrarás escondidos dentro del edificio. Se abrirá un portal que te llevará a una zona del mundo de *Quake*.

Acceder a la zona oculta de Doom: Dirígete a la Gearhead Vault. Derrota a los dos bandidos que encontrarás dentro de las oficinas del banco. Una vez dentro, deberás interactuar con 7 teclados. Una vez conseguido, oirás un sonido de *Doom*. Eso significa que el portal está ya abierto para que puedas cruzarlo.

Vuelve al principio del nivel. Verás un barril en llamas al lado de una puerta. No podrás atravesarla normalmente porque hay unas cajas que te impiden el paso. Salta encima del barril, luego encima de las cajas y entra por la puerta. Ahí tienes el acceso a *Doom*.

Concurso MAYER.COM Para estar al tanto de todas las novedades

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Acceder a la zona oculta de Wolfenstein 3D: En la Guarida de los Fantasmas, nada más entrar en esta área, encontrarás la compuerta que te lleva al escenario oculto. Estate pendiente porque está un poco escondido.



Star Fox 64 3DS



Desbloqueables:

› **Modo Experto:** Consigue todas las 15 medallas en el modo Nintendo 64.

› **Modo Entrenamiento**: Empieza el juego y termina el entrenamiento.

› **Modo Score Attack**: Empieza el juego y termina el entrenamiento.

Nuevas misiones:

› **Sector Y:** Salva a Falco y vuela por los arcos de piedra en Corneria.

› **Aqua:** Derriba al menos a 100 enemigos en el Sector Y.

› **Katina:** Vuela por los 7 anillos en Meteo o accede desde el Sector Y.

› **Sector Z:** Vuela por las puertas teletransportadoras en Sector X o accede desde Zoness.

› **Área 6:** Solo se accede completando las misiones en el Sector Z o Macbeth.

› **Solar:** Derriba al equipo Star Wolf en Fichina antes de que la bomba explote o accede desde Katrina.

› **Venom:** Solo se puede acceder desde el Área 6.

› **Zoness:** Solo se puede acceder desde Aqua.

› **Macbeth:** Derrota a Spyborg en el Sector X antes de que él acabe con Slippy...o accede desde Solar o Zoness.

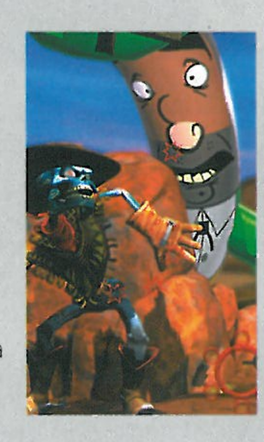
The Gunstringer (360)

Desbloqueables para tu avatar:

› **En el borde de la justicia:** Dispara al miembro de la familia que tenga el sombrero más grande y lo conseguirás.

› **El camino de la venganza**: Encuentra el cierre en el camino de la venganza.

› **El poncho Castolón**: Dispara al miembro de la familia que está viéndose favorecido gracias al poncho que lleva.



Rise of Nightmares (360)

Desbloquear una camiseta de pesadilla para tu avatar:

Pásate el juego completo y quedará desbloqueada.

Desbloquear camiseta alquimia para tu avatar:

Para obtenerla, tendrás que desbloquear todos los logros de *Rise of Nightmares*. Ponte las pilas porque son nada menos que 50.





Kirby: Mass Attack

Desbloquear las imágenes ocultas:

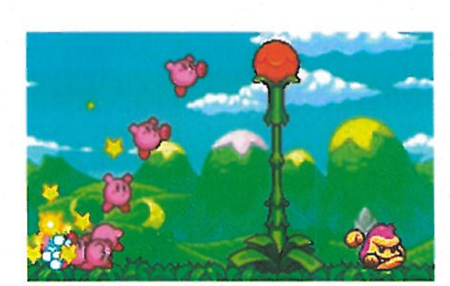
› **Imagen Especial 1**: Consigue todas las medallas.

› **Imagen Especial 2**: Completa todas las tareas de la lista.

› **Imagen Especial 3**: Completa el 100% del juego.

Activar el modo Jefes:

El modo Boss Rush está oculto. En él te enfrentarás a los cuatro jefes finales en una especie de modo supervivencia. Activarlo no tiene ninguna complicación. Primero deberás dirigirte a la pantalla principal de Brawlball. A continuación, pulsa y mantén Derecha en el pad, el botón Select y el B. De esta manera ya podrás disfrutar de este modo.



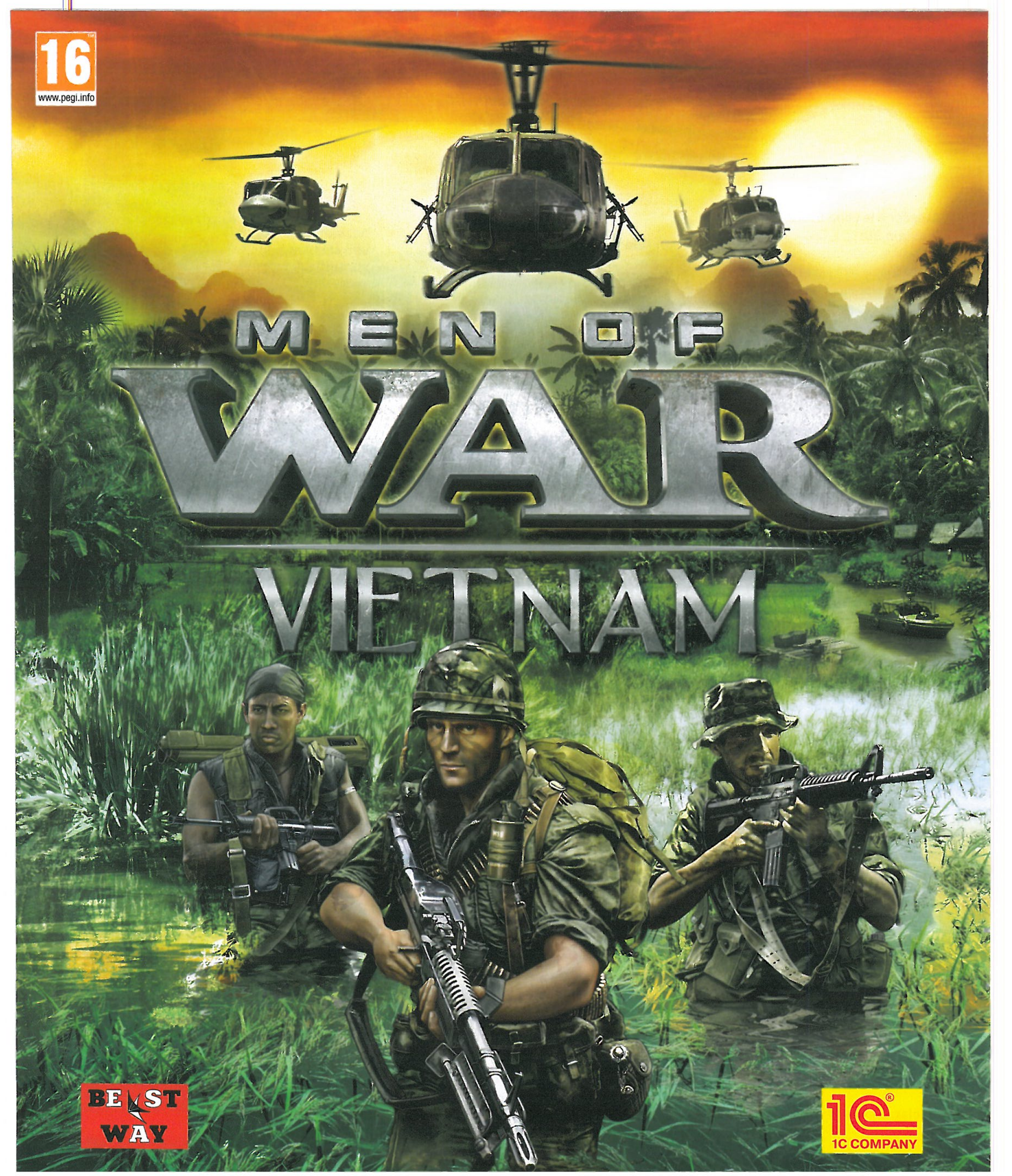
Desbloquear todos los minijuegos disponibles:

Nombre del minijuego y número de medallas necesarias.
› **Checklist 1**: 80 medallas.
› **Checklist 2**: 100 medallas.
› **Checklist 3**: 120 medallas.
› **Checklist 4**: 140 medallas.
› **Checklist 5**: 160 medallas.
› **Carrera Dash**: 25 medallas.
› **Field Frenzy**: 5 medallas.
› **Álbum de fotos**: 65 medallas.
› **Kirby Brawlball**: 15 medallas.
› **Kirby Curtain Call**: 20 medallas.
› **Kirby Quest**: 50 medallas.
› **Reproductor música**: 10 medallas.
› **Strato Patrol EOS**: 35 medallas.
› **Supervivencia Rush**: 186 medallas.

360
Gears of War 3

¿Quieres aumentar rápidamente el nivel de tu personaje? Juega Horda privada tú solo. De esta manera acabarás tú con todos los enemigos, quedándote todo el dinero para ti. Con esos ahorros podrás hacer torretas, señuelos, vallas...y subirlos de nivel de forma más rápida. Te será más sencillo pasarte las oleadas y ganar más puntos de experiencia.

Si lo que quieres es conseguir más puntos en Captura al Líder, haz esto. Cuando tengas capturado al líder y no ronden enemigos, selecciona la granada de humo, se la pegas y que estalle. El jugador se quedará atontado. Ahora le pegas un codazo, lo tiras al suelo y lo coges de nuevo. Así sumarás más experiencia.


16
www.pegi.info
MEN OF
WAR
VIETNAM
BEST WAY
1C
1C COMPANY

RECOMENDADO

TECNOLOGÍA

NVIDIA 3DVISION 2

MUCHO MÁS GRANDE Y BRILLANTE

Nvidia le da la vuelta a su tecnología 3D con interesantes mejoras de tamaño, estabilidad y calidad final. ¡Ahora sí!

Web: www.nvidia.com **Precio:** 119 €



Algo que brilla es lustroso, algo que se ha cuidado para estar reluciente, para sorprendernos por su fulgor,... algo así es *3DVision 2* y varios detalles más que nos han dejado un gran sabor de boca. Porque todo en *3DVision 2* se puede acompañar con un "más"... *3DVision 2* es más grande, más brillante y más caro (en calidad de materiales, se entiende).

NVidia nos presenta, con esta nueva iteración de su tecnología 3D, una mejora sustancial en la calidad de fabricación de las gafas, sobre todo en cuanto a su comodidad y su tamaño, siendo ahora más grandes (ahora explicaremos por qué) y mucho más aisladas de luces externas.

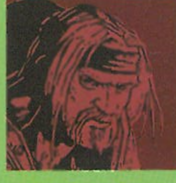
Este aislamiento es importante porque las pantallas para *3DVision 2* ofrecerán ahora el doble de brillo. Como sabéis, cuando activábamos hasta ahora el 3D, sufríamos una importante bajada de luz en la pantalla, condición ésta necesaria para reproducir un 3D correcto. Ahora no es así gracias a la tecnología que los amigos de nVidia han querido denominar 3D LightBoost, muy descriptivo, por otra parte.

Pero también, y esto es muy interesante, *3DVision 2* consigue llegar hasta las 27" en el efecto (he ahí el mayor tamaño de las gafas), y esto lo podemos ver ya en las nuevas pantallas que acompañaron al lanzamiento oficial del nuevo producto a finales de octubre: La *Asus V6378* de 120Hz será la primera en dar el pistoletazo, pero BenQ se sumará a lo largo de este mes de noviembre.

También Toshiba, con sus modelos de *Quosmio X770* y *X775*, se sumarán al lanzamiento de equipos optimizados para el nuevo *3DVision 2* con packs que incluirán el kit completo (igual que la pantalla de Asus).

Otro de los detalles que nos ha encantado cuando hemos visto lo nuevo de nVidia, ha sido la integración de su tecnología: cumplen la conexión 3D DL-DVI y 3D HDMI 1.4a, por lo que serán compatibles con muchos dispositivos como la PlayStation 3, etc. Aquellos que hayáis jugado ya con el 3D y dispongáis de 3DVision, habréis podido comprobar cómo en Youtube 3D, por ejemplo, tan solo el 3D HTML5 funciona con 3DVision al tratarse de la opción de dos imágenes superpuestas... ¿Vamos hacia la integración de la tecnología 3D? Pasito a pasito.

Por último, aunque parezca una tontería, pero no lo es, parece que el efecto Ghosting en los laterales (el 3D se perdía y aparecían imágenes dobles) se ha resuelto también. ¡Queremos probarlo ya! Podemos hacernos con el kit de gafas más emisor por 119€ o sólo las gafas por 79€. Eso sí, todas completamente compatibles con monitores tanto 3DVision como *3DVision 2*, por lo que la inversión, si ya la habíais hecho, se hace un poco menos cuesta arriba. ■



■ **Por Duardo**

3D Y MÁS CONDUCCIÓN

Este mes, variedad. nVidia nos presenta su nuevo 3DVision, ahora en su segunda iteración. Además, Ardistel nos trae una serie de productos interesantes como el volante SpeedRacer o el mando Black Fire.



¿SABÍAS QUÉ... 3DVISION 2

...las gafas son mucho más cómodas y de un material soft que, además, aísla mucho mejor del ruido lumínico que entorpece la experiencia?

...la nueva tecnología es totalmente retrocompatible y no vas a tener que tirar nada si te da por actualizar alguno de sus componentes?

ARDISTEL SPEEDRACER EVOLUTION

CONDUCE CON EXTRAS

Antonio Lobato patrocina un pack de conducción accesible y con unos resultados excepcionales. Simulación para PC y PS3 para todos los bolsillos.

Web: www.ardistel.com **Precio:** 59,95€



La nueva iteración del ***SpeedRacer***, esta vez con el rostro del rostro (así, es) de la Fórmula 1 en España como patrocinador: Antonio Lobato. El pack, compuesto por un volante con palanca de cambios incorporada (aunque también incluye levas), pedalera y emisor USB RF, es la respuesta para los amantes de los juegos de coches que no desean gastarse una pasta en su hobby.

La estructura principal, que podemos colocar tanto sobre una mesa gracias a sus adhesivos, como sobre las propias rodillas, es totalmente actualizable por USB, tanto para PC como para PS3 y responde perfectamente a los recursos de vibración de los títulos más populares.

Al mismo tiempo, el *SpeedRacer Evolution*, funciona tanto con pilas como con cable y se adapta a cualquier configuración gracias a su estructura reclinable.

BLACKFIRE

CONTROLA TU PS3

Web: www.game.es **Precio:** 36,95€

El nuevo *BlackFire* viene a posicionarse entre los mejores mandos para PS3 de su segmento. No sólo por cuestiones físicas subjetivas, como el tacto soft, el agarre muy cómodo, su peso, etc., sino porque además de ser inalámbrico y ser six-axis, incorpora novedades interesantes como el botón turbo o unos mandos R1 y R2 progresivos que hacen, en nuestra opinión, su uso muy cómodo para títulos de conducción o donde el nivel de presión es importante. Además, su precio es de los mejores del mercado.



FUNDAS PARA LOS QUE ADORAMOS LOONEY TUNES

¡MEEC, MEEC!

Web: www.ardistel.com **Precio:** De 12,95€ a 19,95€

Lo sentimos mucho, de verdad. Nos diréis que somos horteras. Pero es que poder guardar nuestra Nintendo 3DS o DS tradicional, DSi o DS XL en una de estas fundas tematizadas con los personajes más característicos de las populares tiras animadas de los Looney Tunes es un placer que nos retrotrae a nuestra más tierna infancia. A más de uno de vosotros veremos o comprándolas para vuestros hijos o para esos sobrinos a los que no te apetece regalarles un juego. ¡Como si os conociéramos, pillines!.



Comunidad

Multiplataforma

¿Modern Warfare 3 o Battlefield 3?

1 Alberto Fernández
e-mail

Lo primero presentarme. Me llamo Alberto Fernández y os escribo como fiel seguidor de la revista. En principio quería aprovechar para daros un 'tironcillo de orejas' por la sección Guía de Compras, ya que la teníais un poquito olvidada a la hora de actualizar los precios. Pero justo en la revista de noviembre, la de NFS, veo que os pusisteis manos a la obra y lo dejasteis al día. Vamos, ¡que al final os lleváis una felicitación!

Ahora voy con el problema/duda que tengo y espero que podáis ayudarme a resolver. Soy un mar de dudas a la hora de decidir si comprar Battlefield 3 o Modern Warfare 3...

Soy poseedor tanto de Xbox 360 como de PS3. He leído que en el caso de Battlefield 3 de 360 aumenta la calidad de las texturas instalándolo en el disco duro. ¿Es igual en PS3? ¿me aconsejaríais una versión sobre la otra? Y otra duda: ¿Son muy superiores las versiones de PC con respecto a las de consola? Estaba casi decidido por el juego de EA...pero no tengo claro si será mejor el Call of Duty. ¿Cuál sería vuestra recomendación?

Respuesta:
Las críticas siempre son bien recibidas en nuestro afán de intentar ofreceros la mejor revista posible. Te agradecemos ese pequeño toque de atención aunque hayamos conseguido adelantarnos a ello.

Respecto a tu duda sobre las texturas y mejor versión de Battlefield, hemos de decir que solo hay que instalar texturas en 360. PS3 no necesita de esta instalación, ni tampoco PC. Sin embargo, una vez realizada, la calidad del título es muy similar entre las consolas de sobremesa, quedando la versión PC claramente por encima de ambas en cuanto a rendimiento gráfico.

Respecto a qué juego es mejor de los dos, depende de lo que busques. La campaña de MW3 nos parece superior en espectacularidad y diversión que la de su rival; sin embargo, a nivel técnico no brilla tanto como Battlefield 3. En cuanto a sus modos online, personalmente preferimos los combates rápidos de MW3 al combate táctico y con vehículos del juego de DICE. Una vez más es cuestión de gustos, aunque nosotros nos quedamos con MW3, como has podido leer en la comparativa de las páginas de análisis.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
Os preguntamos por vuestras opiniones sobre Battlefield 3.

Jesu El Peque: La beta me pareció muy mala, pero el otro día jugué con un amigo que se lo ha comprado y es el mejor juego de tiros que he probado nunca.

Daniel Ambrosio Canete: ¡Es lo mejor que he jugado! El entorno gráfico es alucinante y la recreación de conflictos es increíble. Lo que no me gusta mucho es que de dos tiros bien dados te matan...Mi opinión: un 10, vicio asegurado.

Julio González: A nivel gráfico, sobre todo en entornos abiertos, me ha decepcionado bastante (hablo de la versión 360). Otro tema 'mosqueante' son los problemillas que hay con los servidores, espero que cuanto antes le den una solución.

Iñaki Rodríguez López: Creo que los gráficos, en la fecha en la que estamos, son insuficientes.

Jorge Marti Tarraso: He probado la versión de 360 y gráficamente es muy flojo. Lo de tener que instalar un parche para que funcione en HD en la Xbox 360 me parece un gran fallo. En cuanto al juego, normalito. No creo que le haga sombra a MW3.

PC/MAC



2 Ramón López
e-mail

Hola. Me llamo Ramón López. Lo primero, quisiera mandar un saludo y una felicitación por la revista, aunque por pedir, pediría algo más de espacio para PC. Tampoco puedo dejar pasar la oportunidad de deciros que me encanta la sección de Mondo Pixel. ¡Seguid así!

Ya que este año, por fin, FIFA 12 estará en PC a la altura de las consolas, quisiera saber qué requisitos mínimos debería tener para que como mínimo el juego funcionase igual que en ellas. Os paso la configuración de mi PC para ver si sabéis decirme si es suficiente:

Windows 7 - Nvidia Geforce 9800 GT - Intel Core 6320 1,86 GHz - 4 GB de RAM

Gracias.

Respuesta:
Un saludo, Ramón. Nos hacemos eco de lo que dices sobre la sección de PC y te lo agradecemos enormemente, pero debes darte cuenta de Marca Player es una publicación multiplataforma. ¿Realmente crees que le damos poca importancia al PC? ¿Al menos en cuestión de espacio? No nos dejamos ninguno de los títulos importantes. Además, tienes que



CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.



contar también con los juegos que salen para varias plataformas, que son muchos, y que suelen ser analizados en conjunto. También, cuando las desarrolladoras publican la versión PC a posteriori, la analizamos en microanálisis especificando en todo momento las diferencias y lo que la versión de compatibles aporta. ¡Gracias por seguirnos!

En cuanto a tu equipo, lo cierto es que, si te das cuenta, tienes especificaciones de sobra en relación a lo que dan de sí las consolas actuales, puede que andes algo justo de micro y un pequeño cambio a un Core i5 te vendría bien, si tu placa te lo permite. También, por menos de 180 euros, podrías actualizar la gráfica a una GTX560 y notarías una mejora sustancial.
De todas formas, nuestro consejo siempre es que a medida que vuestros PCs se vayan quedando obsoletos, vayáis vendiendo las piezas por los mercadillos de segunda mano de Internet y así financiar parte de las mejoras que mantendrán a vuestro PC siempre a la última. Un abrazo.

Encuesta de Facebook

Tras el anuncio de GTA V, ¿qué expectativas tenéis sobre el juego de Rockstar?

A) Será un gran juego, Rockstar siempre lo consigue: 59 votos

B) Otra vez más de lo mismo: 21

C) El anuncio que esperaba, ¡mi saga favorita!: 14

D) No me llama la atención: 9

E) Será un juego decepcionante: 2

F) Un imprescindible de la gen.: 2

Opción A	Opción B	Opción C	Opción D	Opción E	Opción F
59	21	14	9	2	2

***Encuesta contabilizada en número de votos.**

3 Alfredo Molinos Gracia
E-mail

Muy buenas, amigos. Lo primero, felicitaros por esta pedazo de revista.
Tengo un problema. Cuento con el siguiente PC: Placa base Asus M4N68T, 4 procesadores AMD Phenom II x4 925, 6 Gb RAM DD3, nVidia GTS 250. He tenido instalado siempre Windows 7 Ultimate 32 bits, y, dado que los últimos juegos requieren aprovechar toda mi RAM, formateé para instalar Windows 7 64 bits (probé con todos: Ultimate, Home Premium...) y una vez se reinicia el PC, después de instalar, me dice que ha detectado un cambio de software o hardware. No arranca y se vuelve a reiniciar. No sé dónde puede estar el problema, porque he probado Windows XP 64 y Vista 64 y funcionan sin problemas. He mirado los componentes de mi PC y todos son compatibles con Windows 7 64 bits. Me gustaría saber si se os ocurre alguna solución. Gracias de antemano.

Respuesta:
Parece estar claro, amigo Alfredo, que el problema está en la versión de Windows 7 que estás usando, porque si has comprobado que no hay ningún problema con los componentes, es muy raro lo que nos cuentas. Por lo que nos dices, nos aventuramos a afirmar que estás usando versiones no muy lícitas de Windows 7 y te recomendamos que lleves el equipo a la tienda donde lo compraste (o alguna de confianza si lo has montado por piezas tú mismo) para que te hagan la prueba de instalar una versión legal sin activar y así salir de dudas.
Si te comentan por algún casual sobre incompatibilidades de algún elemento de hardware con Windows 7, no dudes en contárnoslo aquí mismo o vía Facebook para que podamos compartir con el resto de usuarios tus descubrimientos. ¡Un saludo!

4 Iván Yugueros
Facebook

¡Hola Marca Players! Sigo vuestra revista desde el número de Mass Effect 3 y me parecéis la mejor. Ahora al grano: ¿Me podríais recomendar unos juegos free2play para PC ?

Respuesta:
¡Saludos, Iván! Pues estás de suerte si te van los juegos gratuitos, porque tienes una buena cantidad donde elegir. La clave, sin duda, es el género que más te guste. En el modelo free2play, puedes encontrar desde MMORPG puros como Perfect World, Runes of Magic, DC Universe Online, Fallen Earth, 4Story, Age of Conan, ARGO Online,... hasta 'mix' de géneros como los MMOFPS estilo World War, APB Reloaded, Special Force y otros. Si lo tuyo son los MOBA, League of Legends te sorprenderá si todavía no lo conoces, aunque tienes también Bloodline Champions, Heroes of Newerth e incluso el genial World of Tanks, que es espectacular.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué os está pareciendo Batman Arkham City? ¿mejora a su predecesor? ¿decepción? ¡Opinad!

Egoitz González: Sin alejarse del estilo narrativo de la primera parte, da mayor libertad en un entorno tipo sandbox bastante bien llevado. Todavía estoy jugándolo, pero la historia me parece brutal.

Fran Alcalá Heredia: Los gráficos son decentísimos con el Unreal Engine 3 rodando al máximo. Hay que destacar, ante todo, su jugabilidad, su belleza, su trama (que me gusta mucho)... Es un grandísimo juego, un obligado para los gamers.

Julio González: Me ha decepcionado un poco, en el sentido de que, como es obvio, no tiene esa capacidad de sorprender como hizo el primero. Puede decirse que es un "más de lo mismo pero mejorado", que no es poco, pero ha perdido cierta magia, quizá la trama, respecto al primero.

Juan Pérez de Algaba: Mucho mejor que su antecesor. Se nota que los guionistas del cómic han ayudado a crear la historia. Entre eso, los gadgets de Batman y sus movimientos se convierte en uno de los mejores juegos de la generación.

Iván Fernández: Mejora en todo: largo, variado, gráficamente impecable, oscuro y un doblaje soberbio (le perdonamos el desfase puntual de coordinación voz-gestos). Para mi gusto, con diferencia, el juego del año.

Carlos Belmonte: Supera al anterior en muchos aspectos: mejores gráficos, más movimientos, más gadgets, más libertad de acción, mejor historia, hasta la música. Horas y horas para completarlo. ¿Un 10?

Comunidad

¡Y no te olvides de los títulos de navegador! Visita portales como alaplaya.net, Aeriagames o Gamigo. A nosotros, últimamente, nos ha impresionado Drakensang Online de Bigpoint.com y, por supuesto, Battlestar Galáctica Online. ¡Tienes mucho donde elegir!

Xbox 360

5 Edgar Rodríguez
e-mail

Hola Marca Player.
No es la primera vez que os escribo, y me gustaría haceros unas preguntas que tengo por ahí sueltas:
1. ¿Para cuándo un nuevo Call of Duty con zombis?
2. ¿Sabéis algo sobre Left 4 Dead 3?
3. ¿Se volverá a retomar la saga Bad Company?
4. ¿El nuevo Borderlands será para cuatro jugadores o un multijugador masivo?
5. ¿Se sabe algo sobre posibles expansiones de Saint's Row: The Third?
6. ¿A cuántos juegos se puede jugar a 1080p en Xbox 360?
7. Y mi última pregunta ¿Qué es mejor: el micro con cable o el inalámbrico?

Una cosa más, mi perfil en Xbox Live es edgarL2D18 para quien quiera añadirme.



Gracias por todo y un saludo para todos los lectores.

Respuesta:
Bienvenido a estas páginas, Edgar. Por tu fidelidad esta vez haremos una excepción e intentaremos contestar a todas las preguntas que nos haces.

1. La inclusión de un modo zombis en Call of Duty es una decisión de Treyarch, y como tal, seña de identidad de sus lanzamientos. De esta forma, hemos podido ver y masacrar no muertos en sus últimos dos lanzamientos, World at War y Black Ops. Por tanto, es de esperar que en su próximo juego también hagan acto de aparición, por la gran aceptación que ha tenido este modo de juego. Posiblemente sea dentro de un año, en noviembre de 2012, pero aún hay demasiados interrogantes por confirmar para poder afirmarlo con rotundidad.



2. Ahora mismo Valve está ocupada con el nuevo Counter Strike y, supuestamente, con Half-Life Episodio 3. Por tanto, nada se sabe sobre una nueva entrega de este interesante zombi slasher. Solo podemos tener la seguridad de que llegará en algún momento.

3. Bad Company volverá después del reciente Battlefield, de una manera similar a la que Modern Warfare y los juegos de Treyarch se han estado turnando. Aunque no lo esperes para el año que viene, ya que DICE suele tomarse esta alternancia de franquicia con más calma que en el caso de Activision.

4. Borderlands 2 seguirá el mismo esquema de juego que la primera parte, por lo que puedes esperar un excelente juego cooperativo.

5. Por el momento no hay una cifra confirmada, pero desde el primer momento se ha confirmado que el apoyo de THQ a este título será importante, con 40 semanas en las que se irán lanzando diferentes contenidos descargables. La forma en que llegarán y su frecuencia es aún un enigma.

6. Puedes configurar tu consola para que muestre todos los juegos a resolución 1080p, pero en la mayoría de los casos estará re-escalando la imagen desde una resolución inferior (720p o 1080i). Sin embargo, hay algunos títulos que muestran esta resolución nativa, es el caso de las sagas Forza y Gears of War.

7. Depende de gustos, aunque por nuestra experiencia hay menos interferencias y una mayor calidad de voz en el micro de cable. Sin embargo, ambos métodos son válidos en la mayoría de los casos.

6 Antonio David Lirio López
Facebook

¡Hola chicos de Marcaplayer.
1. ¿Para cuándo la cuarta entrega de El Profesor Layton?
2. ¿Qué hay de cierto en los rumores que confirman que Microsoft prepara

"MUY PROBABLEMENTE EL PRÓXIMO SISTEMA DE JUEGO DE MICROSOFT SE VAYA A 2013, TANTO SI ES STREAMING COMO SI ES UNA CONSOLA TRADICIONAL"

un sistema para jugar mediante streaming?
3. ¿Y sobre la sucesora de la actual Xbox 360, Xbox Next, se sabe algo? Muchas gracias chicos y seguid así.

Respuesta:
Hola Antonio David, un placer tenerte por estas páginas. Pasamos a responder tus dudas.
Sobre el Profesor Layton te podemos decir que El Profesor Layton y la Llamada del Espectro será publicado para Nintendo DS el próximo 1 de diciembre. Para la siguiente entrega, ya en exclusiva para 3DS, tendrás que esperar al año que viene, aún con fecha por determinar. Se titulará El Profesor Layton y la Máscara de los Milagros.

En lo referente a tus dudas sobre el futuro de Xbox 360, puedes estar tranquilo por el momento. Aún no se ha anunciado nada, lo que quiere decir que muy probablemente el próximo sistema de juego de Microsoft se vaya a 2013, ya funcione con streaming o sea una consola tradicional. De momento disfruta con tu Xbox 360, que aún le queda vida, tanto si tienes Kinect como si lo tuyo es jugar con el mando.

Playstation



Jesús Viedma Martínez
Facebook

Hola a todos los que hacéis el programa Marca Player. Tengo un par de preguntas. ¿Qué hay de cierto sobre los rumores de un nuevo God of War? ¿Se sabe su fecha de salida? Gracias.

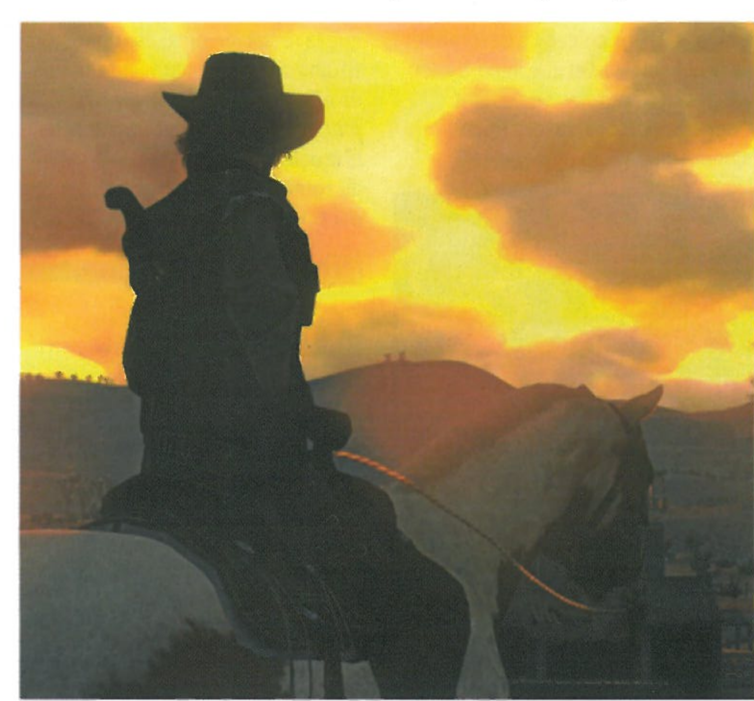
Respuesta:
Saludos Jesús, en nombre de los que hacen el programa de Marca Player y los que hacemos esta revista.

Sobre el nuevo God of War han existido todo tipo de rumores durante los últimos meses. Dado que es una franquicia de mucho éxito exclusiva de Sony, era un secreto a voces que el estudio Sony Santa Mónica, responsables de todos los God of War, estuviera trabajando en una nueva entrega, probablemente para PlayStation 3. Sin embargo, hasta hace unas pocas semanas, nunca había sido desvelada una prueba tan fehaciente como la que se ha publicado en las fichas de búsqueda de trabajo de la compañía californiana. Y es que, según parece, el estudio está buscando un Senior Staff Concept Artist para un nuevo proyecto, en cuya descripción aparece la frase apelativa '¡Únete al equipo God of War!'.
Este anuncio deja bien claro que actualmente se encuentran trabajando en un proyecto sobre dicha serie de videojuegos, pero, de momento, no sabemos más al respecto, y mucho menos su fecha de salida. Habrá que esperar.



Pol March
e-mail

¡Hola! Me encanta vuestra revista. Me gustaría que respondierais a dos preguntas sobre esto: me compré en la Store de PS3 el pack Pistolas de Oro y el traje Deadly Assassin de Red Dead Redemption.
1. ¿Cómo utilizo el pack Pistolas de Oro? 2. El traje Deadly Assassin pone como condición completar la tarea secundaria "Apetitos americanos". Si ya la he hecho, ¿pasa algo?



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player
Se acabó octubre, uno de los meses que cuenta con algunos de los mejores lanzamientos del año. ¿Con qué juego de octubre te quedas?

José Martí Tarraso: Forza Motorsport 4, un juego inmenso, con cientos de horas de juego, tanto online como offline y gráficos fotorrealistas. Una joya imprescindible para todo poseedor de una Xbox 360.

Julio González: Dark Souls. No regala nada, tiene la capacidad de retarme, esa dificultad a veces endiablada que hace que tenga ganas de tirar el mando, pero que, una vez avanzas, la satisfacción que genera es proporcional al sufrimiento que me ha producido previamente.

Andrés Pardo: Este mes nos ha llegado uno de los grandes juegos de la historia y de la generación: Batman Arkham City. Un juegazo donde los haya que roza la perfección en todos sus aspectos, aunque lo que ha hecho Forza 4...eso es difícil.

David Ochoa: Battlefield 3 por su online... y la campaña no está nada mal para ser un supuesto 'relleno'.

Iván Yugueros: Batman A.C. y Forza 4, que, sin duda, ha sido capaz de superar al todopoderoso Gran Turismo 5.

Juan Carlos Merino: Claramente Batman Arkham City. Ha sido el mejor juego, al menos para mí.

Dani Real: Sin ninguna duda, Battlefield 3, que luchará con CoD MW3 por ser el mejor juego shooter/acción. Lástima que MW3 parte con ventaja por eso de que lo conoce más gente... De todas maneras: Battlefield juegazo.

Jim Kenen: ¡Forza 4 sin duda! Una conducción a un gran nivel y los modelos de coches al detalle.

Comunidad

Respuesta:
¡Hola Pol! A nosotros nos encanta que te guste. Lo primero de todo, decirte que has hecho una fantástica elección adquiriendo esos fantásticos contenidos de un juego tan grande como es Red Dead Redemption (o si aún no lo has hecho, no dudes en adquirirlos).

Para activar el pack Pistolas de Oro, tienes que acudir al menú configuración, dentro del menú opciones que aparece tras presionar el botón 'Start'. Allí te aparecerá la selección de 'Pistolas doradas No/Sí', con la cual puedes elegir si usar o no las armas en cualquier momento, siempre que así lo desees. Pero no olvides que sólo durante el modo historia del juego.

Por otra parte, para usar el traje Deadly Assassin, el juego te pide que hayas completado cinco requisitos previos. Uno de ellos, como dices, es haber finalizado la misión 'Apetitos americanos', por tanto, significa que te quedarán solo los otros cuatro requisitos restantes.

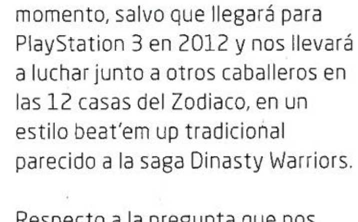
Si has completado todos los requisitos antes de adquirir el traje, no debes temer. El juego te permitirá utilizarlo directamente, por lo que el momento de la compra no tiene relevancia.

9 Juan Carlos Fernández
Facebook

Hola chicos de Marca Player. Os sigo desde el primer día tanto en la revista como en vuestro fantástico programa de radio. Os quiero hacer unas preguntitas. Hace poco leí una noticia de que iban a sacar un juego de los Caballeros del Zodiaco para PS3, ¿sabéis la fecha de salida? ¿pensáis que se animarán a sacar las anteriores versiones de PS2?
Por otro lado, ¿creéis que veremos en un futuro próximo un Kingdom Hearts en HD de las versiones de PS2 para PS3? Un abrazo para todos.

Respuesta:
Saludos Juan Carlos, nos alegra saber que nos sigues desde el comienzo. Muchísimas gracias.

En efecto, Namco Bandai tiene entre manos un juego basado en la mítica saga televisiva de Los Caballeros del Zodiaco, aunque de momento solo se encuentra disponible en terreno nipón bajo el título de 'Saint Seiya Senki', literalmente traducido como 'Crónicas del Caballero del Zodiaco'. No obstante, la compañía ha presentado ya imágenes y dos tráilers, en los cuales se desprende que el título con el que llegará a los países occidentales será 'Saint Seiya: Sanctuary Battle'. Poco conocemos sobre el juego de momento, salvo que llegará para PlayStation 3 en 2012 y nos llevará a luchar junto a otros caballeros en las 12 casas del Zodiaco, en un estilo beat'em up tradicional parecido a la saga Dinasty Warriors.





Respecto a la pregunta que nos haces sobre Kingdom Hearts, Nomura ha admitido que es difícil para los nuevos jugadores introducirse en la saga y que van a tratar de solucionarlo durante el décimo aniversario de la misma (en marzo de 2012). Una parte de este plan incluye una especie de "HD technical test" (prueba técnica en alta definición), dando a entender que la reedición de los antiguos títulos de la saga para una consola de alta definición es una opción muy probable. Sin embargo, nada de lo que decimos aquí está confirmado de forma oficial, son tan solo especulaciones.



10 Rodrigo García
e-mail

¡Hola Marca Player!
Ando preocupado por el 'estado de salud' de mi Wii. Me gustaría saber vuestra opinión del momento que está viviendo la consola y si pensáis que le quedan grandes juegos por aparecer en su catálogo.
Y aprovechar para preguntar por si se sabe algo de la fecha de salida de "U", su sucesora, ya que estoy seguro de que es uno de los grandes motivos de la sequía de Wii.
Gracias.

Respuesta:
Hola Rodrigo,
No haces mal en preocuparte. Lo cierto es que Wii hace meses que agoniza y pide a gritos que su sucesora llegue cuanto antes. Los planes de Nintendo hablan de una presentación de Wii U en sociedad para el próximo verano y calculamos que estará en las tiendas de aquí a un año. Es decir, Wii va a tener un final de plena sequía. La realidad es que Nintendo no quiere que esto sea así y prueba de ello es el próximo The Legend of Zelda Skyward Sword que está a puntito o el nuevo título de Kirby.

La implicación de otras compañías es escasa y solo títulos como Call of Duty: Modern Warfare 3, Just Dance 3, Mario & Sonic en los JJOO Londres 2012 o Rayman Origins destacan sobre una masa de lanzamientos menores en los que se siguen explotando los conceptos de party-game y family-game que, en cierto modo, hicieron que el catálogo de Wii se desvirtuase.

Si la pregunta es si queda algo bueno para 2012, la respuesta es que no demasiado. Solo el anuncio de Wii U para el próximo año y que se empiece a producir un flujo de información respecto a la nueva consola puede salvar un poco a Wii de este final tan raquítico. ¡Un saludo!





MARCA PLAYER Y COLABORA BIRMANIA UNEN SUS FUERZAS

CONOCE A **LAY LAY WAH** Y AYÚDALE

Hola, mi nombre es Lay Lay Wah. Nací en Birmania un miércoles. No sé qué edad tengo pero sé que soy más mayor que mi hermana y menor que mi hermano.

Nuestros padres fueron asesinados en un enfrentamiento entre el ejército del gobierno birmano (SPDC) y el grupo rebelde Karen (DKBA). Yo era muy pequeña cuando pasó pero todavía recuerdo ese día, estaba bien entrada la noche y entre sueños escuchamos los disparos, sin saber todavía que pasaba mi hermano nos agarró a mi hermana y a mí y huimos por la selva. Todavía no sabíamos que nuestros padres estaban muertos. Corrimos y corrimos hasta que no pudimos más. Nos despertamos tumbados en el suelo de la selva, con mucho frío y mucha hambre, deambulamos por la selva varios días, no sé cuantos, hasta que nos topamos con un grupo de campesinos que también huían. Todos nos dirigíamos a Tailandia. Cuando yo pensaba que ya no podría caminar más, vimos el gran río, el río Moei que separa Tailandia de Birmania.

Al llegar a Tailandia nos llevaron al orfanato Safe House, que es donde vivimos ahora. Aquí nos dan comida muy rica todos los días, por la noche tenemos mantas para taparnos y los tres vamos a la escuela. Nos han dado uniformes, ropa para los fines de semana y un pijama para dormir. En este orfanato vivimos 52 pequeños. Todos somos birmanos y la mayoría no tiene ni padre ni madre, pero somos una gran familia. Por las noches a veces tengo miedo, pero me abrazo a mi hermana y se me pasa. Y por el día soy muy feliz jugando con mis amigos en la escuela. Me gustan mucho las matemáticas y de mayor quiero ser médico.

Colabora Birmania contribuye al mantenimiento del orfanato con el apadrinamiento de sus 52 niños y niñas.

Apadrina un niño y ayúdanos a ofrecerle una vida mejor. **www.colaborabirmania.org**

colabora Birmania

¡COLABORA! Nº LA CAIXA: **2100-0515-45-0200219564**

WWW.COLABORABIRMANIA.ORG

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	29,95	9.5
2	Little Big Planet	19,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A	29,95	---
4	R&C Atrapados...	29,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	29,95	9.3
2	F1 2010	29,95	9.3
3	DiRT 3	39,95	9.2
4	F1 2011	62,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	29,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	32,95	9.3
4	SSFIV	29,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	**TES V: Skyrim**	69,95	9.6
2	Deus EX: HR	57,95	9.6
3	Mass Effect 2	29,95	9.5
4	Final Fantasy XIII	22,95	9.4

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	17,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	32,95	9.0
4	Guitar Hero 5	29,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	29,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	65,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	NBA 2K12	59,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,95	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	12,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

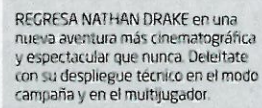
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Uncharted 3	65,95	9.7
3	Uncharted 2	29,95	9.7
4	AC: La Hermandad	29,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Alejandro P.
PLAYSTATION 3

Uncharted 3



REGRESA NATHAN DRAKE en una nueva aventura más cinematográfica y espectacular que nunca. Deleítate con su despliegue técnico en el modo campaña y en el multijugador.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	25,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	32,95	9.5
4	New Super Mario	47,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	49,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	Driver: S. Fran.	49,95	8.7
4	NFS: Nitro	22,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	42,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	10,95	8.8
4	Castlevania Judg.	22,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	**Zelda: Skyward S.**	49,95	9.9
2	M. Hunter Tri	49,95	9.6
3	Xenoblade Chr...	49,95	8.5
4	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	25,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	07,95	9.2
2	Rock Band Beatles	22,95	9.0
3	GH: Metallica	29,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	29,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	39,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	29,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	39,95	9.5
2	PES 2010	29,95	9.2
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	Grand Slam Tennis	39,95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	22,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

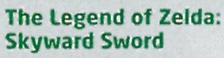
Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	22,95	9.0
2	Red Steel 2	29,95	9.0
3	Skylanders: S.A.	66,95	9.0
4	S.H. Shattered M.	22,95	8.9

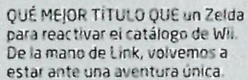
EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
Wii



The Legend of Zelda: Skyward Sword



QUÉ MEJOR TÍTULO QUE un Zelda para reactivar el catálogo de Wii. De la mano de Link, volvemos a estar ante una aventura única.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	19,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	22,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	14,95	8.6
4	**Rayman Origins**	69,95	8.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	29,95	9.5
2	Forza 4	62,90	9.4
3	F1 2010	29,95	9.3
4	DiRT 3	39,95	9.2

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	22,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	32,95	9.3
4	SSF IV	29,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	22,95	9.7
2	Deus EX: HR	57,95	9.6
3	**TES V: Skyrim**	69,95	9.6
4	Fallout NV	22,95	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	22,95	8.6
2	Endwar	12,95	8.5
3	Civilization Rev.	22,99	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	12,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	22,95	9.0
4	**Dance Central 2**	49,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Halo Reach	32,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	49,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	65,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	NBA 2K12	59,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

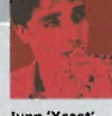
Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	800	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N.	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

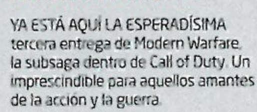
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Gears of War 3	64,95	9.7
3	AC: La Hermandad	29,95	9.7
4	L.A Noire	39,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

Modern Warfare 3



YA ESTÁ AQUÍ LA ESPERADÍSIMA tercera entrega de Modern Warfare, la subsaga dentro de Call of Duty. Un imprescindible para aquellos amantes de la acción y la guerra.





PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	22,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Patapon 3	29,95	8.3
4	Locoroco 2	12,95	8.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	12,95	9.0
3	Split/Second	12,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	22,95	9.0
2	Tekken 6	20,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	39,95	8.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Persona 3	39,95	9.0
2	Tactics Ogre: Let...	40,95	9.0
3	Invizimals	22,95	9.0
4	**Invizimals: las tri.**	29,95	8.8

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	12,95	9.0
2	Endwar	12,99	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	12,95	6.5
2	Rock Band Unplug.	07,99	8.2
3	Patapon 2	12,95	8.4
4	Patapon	12,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	12,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	12,95	---
3	Syphon Filter LS	12,95	---
4	Medal of Honor H2	12,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	19,95	9.4
2	FIFA 12	39,95	9.2
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	PES 2012	19,95	8.5

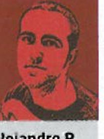
Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	12,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	12,95	6.5
3	Mind Quiz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	12,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	17,95	9.5
2	God of War: GS	12,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	12,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



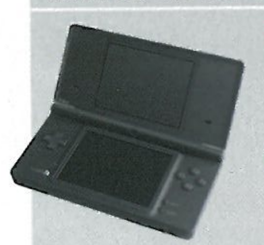
Alejandro P.
PSP

Invizimals: Las tribus perdidas

TERCERA ENTREGA DE la franquicia española que vuelve con más criaturas coleccionables dispuestas a combatir por la victoria.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Kirby: Mass Att...	39,95	8.9
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	14,95	8.5
4	Lego STW III	37,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	22,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	18,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	28,95	7.2
4	WWE 2009	09,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	32,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	18,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	09,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	09,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	09,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton...	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete.	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

El profesor Layton y la llamada del espectro

UNA NUEVA ENTREGA que nos trae de nuevo numerosos puzles, pruebas y acertijos. Es el momento de rebanarse los sesos.



NINTENDO 3DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	**S. Mario 3D Land**	44,95	9.4
2	**Sonic Generat.**	49,95	8.4
3	S. Monkey Ball	49,95	6.8
4	Raving Rabbids	44,95	6.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	PilotWings Resort	43,95	8.2
2	Driver Renegade	39,99	7.8
3	Ridge Racer 3D	42,95	7.7
4	Steel Diver	45,95	7.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	45,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	43,95	9.0
3	---	---	---
4	---	---	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	---	---	---
2	---	---	---
3	---	---	---
4	---	---	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten...+Cats	44,95	8.1
2	---	---	---
3	---	---	---
4	---	---	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	---	---	---
2	---	---	---
3	---	---	---
4	---	---	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	---	---	---
2	---	---	---
3	---	---	---
4	---	---	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	44,95	8.2
2	DualPenSports	39,95	7.8
3	PES 2011 3D	34,95	7.0
4	---	---	---

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Pac-Man & G. Dim	40,99	7.6
2	Puzzle Bobble U	39,95	6.0
3	---	---	---
4	---	---	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	45,99	9.5
2	Starfox 64 3D	45,95	9.3
3	Skylanders: S.A.	70,95	9.0
4	RE: The Mercenar...	45,95	7.2

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
3DS

Sonic Generations 3D

EN SU VIGÉSIMO CUMPLEAÑOS, Sonic Generations nos permite jugar con el erizo azul antiguo y con el moderno, haciéndonos disfrutar de la velocidad en todo su esplendor.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	29,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	12,95	9.5
2	DIRT 3	39,99	9.2
3	Pure	12,99	9.2
4	F1 2011	39,95	9.0

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	H. Monsters II	19,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	12,95	8.2
4	Dracula Origin	09,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	29,95	9.7
2	Mass Effect 2	12,95	9.6
3	Deus EX: HR	39,95	9.6
4	**TES V: Skyrim**	49,95	9.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	59,99	9.9
2	Warhammer 40K	47,95	9.3
3	Empire Total War	39,95	9.3
4	Men of War: AS	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	22,95	8.7
2	Lego Indy 2	22,95	8.3
3	iFluid	18,95	7.0
4	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	ARMA II	12,99	9.5
3	**Battlefield 3**	70,95	9.5
4	**Modern Warfare 3**	70,95	9.4

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	39,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	**NBA 2K12**	29,95	9.2
4	NBA 2K11	17,95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	07,90	---
3	Crazy Machines 2	09,95	---
4	Line Rider Freest.	07,99	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	9.8
2	Batman Arkham A.	22,95	9.6
3	AC: La Hermandad	29,95	9.5
4	Dead Space	12,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

TES V: Skyrim

EL REGRESO DEL HIJO PRÓDIGO de Bethesda. Horas y horas de rol del bueno en este juego que conseguirá atraparnos en su fantástico mundo plagado de misiones por realizar.



ENTRADAS PLATINUM

360,PS3,PC
Call of Juarez: The Cartel

NOVIEMBRE
29,95 €

Embárcate en una épica aventura para desmantelar el Cártel, desde las calles de Los Ángeles a Juarez.

NDS
One Piece: Gigant Battle



NOVIEMBRE
22.95 €

Toma parte de los combates versus más alocados y frenéticos basados en las batallas piratas del anime One Piece.

PSP
Tekken 6



NOVIEMBRE
20.95 €

Disfruta en tu PSP de esta adaptación de una de las franquicias de lucha más importantes.

Multi
Capitán América



NOVIEMBRE
29.95 €

Conviértete en el supersoldado definitivo y vive una aventura de acción en la que tendrás que salvar al mundo del mal emergente.



XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.

Plataforma	Regalo	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
3DS		50,99€	46,95€	36,95€	XLMARCA*3DSSONG*
PS3	CÓDIGO DLC + LIBRETA*	71,99€	66,95€	56,95€	XLMARCA*SUNCH3*
XBOX 360		50,99€	46,95€	36,95€	XLMARCA*XDACE2*
PS3	Incluye colgante bala*	71,99€	64,95€	54,95€	XLMARCA*SBAT3*
XBOX 360	Incluye colgante bala*	71,99€	64,95€	54,95€	XLMARCA*XBAT3*
PS3	Figurita Dragon Ball de regalo*	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SDBULT*
XBOX 360	Figurita Dragon Ball de regalo*	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*XDBULT*
PS3	Incluye llavero de regalo*	70,99€	62,95€	52,95€	XLMARCA*SG007*
XBOX 360		70,99€	62,95€	52,95€	XLMARCA*XG007*
NDS		40,99€	36,95€	26,95€	XLMARCA*DSKIMA*
PS3		70,99€	64,95€	54,95€	XLMARCA*SCDMW3*
XBOX 360		70,99€	64,95€	54,95€	XLMARCA*XCDMW3*
PS3		71,99€	66,95€	56,95€	XLMARCA*SSKYV*
XBOX 360	¡MAP EDITION!	71,99€	66,95€	56,95€	XLMARCA*XSKYV*
PC	¡MAP EDITION!	50,99€	46,95€	36,95€	XLMARCA*PSKYV*
PS3		60,99€	53,95€	43,95€	XLMARCA*SSDAG*
XBOX 360	CÓDIGO DLC ENEMY WEAPON*	60,99€	53,95€	43,95€	XLMARCA*XSDAG*
PC		50,99€	43,95€	33,95€	XLMARCA*PSDAG*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de diciembre de 2011.

El descuento de 10€, está sujeto a cambios según modificaciones en el precio y oferta en la tienda.



MARCA
player

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

BIOSHOCK INFINITE

NOS ENCONTRAMOS CON KEN LEVINE

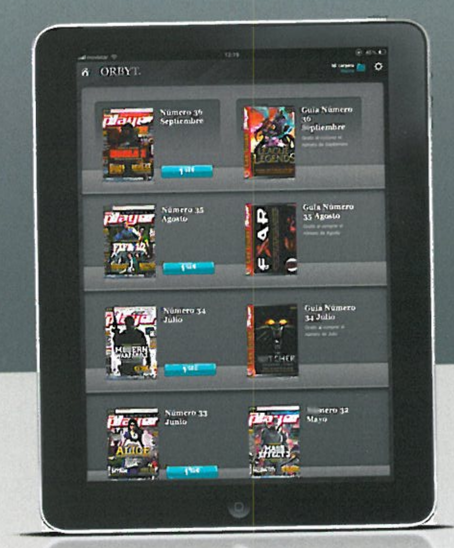
23 Diciembre

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.



LA REVISTA CON LA MEJOR INFORMACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS YA ESTÁ EN **ORBYT.**







Disfruta de **MARCA PLAYER. Por solo 1,59 € al mes**

MARCA PLAYER en Orbyt. Es tu revista de siempre ahora en formato digital, con la mejor infromación, reportajes y exclusivas del mercado de los videojuegos

ORBYT, el primer quiosco digital multisoporte

Abónese ya en www.ORBYT.es

Atención al cliente: clienteorbyt@orbyt.es / 902 99 99 80



También disponible en su ordenador

FUERZA

CORAJE

DESTREZA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA GUERRA DEL NORTE™

UN ANTIGUO MAL SE ALZA DE ENTRE LAS SOMBRAS. SAURON ESTÁ REUNIENDO A SUS FUERZAS OSCURAS. MIENTRAS, EL ALIADO DE SAURON, AGANDAÛR, SE PREPARA PARA LA CONQUISTA DE LAS TIERRAS DEL NORTE. LA ÚNICA ESPERANZA DE LA COMUNIDAD YACE EN LAS BRILLANTES LLAMAS DE VALOR QUE SE ATREVEN A DESAFIAR LAS CORRIENTES DEL MAL.

ESCOGE ENTRE ELFO, ENANO O HUMANO Y PARTICIPA EN UN BRUTALMENTE REALISTA COMBATE CONTRA LA EMBESTIDA DE FORMIDABLES ENEMIGOS; ORCOS, GOBLINS, ARAÑAS, DRAGONES, TROLLS Y MUCHO MÁS. MEJORA TUS ARMAS Y ARMADURA Y HAZ CRECER TUS HABILIDADES CON EL ARCO, LA MAGIA O CUERPO A CUERPO.

ESCOGE A TU HÉROE, SIGUE TU CAMINO Y DEFIENDE EL NORTE.
FALLA Y TODA LA TIERRA MEDIA CAERÁ.



























